LETNIK XVII
marec 2009

CENA: 5,80 EUR

JOKER 188

www.joker.si

KIAIII!
brskalniki za 2009
in Windows 7



ŠORJUUUKEN!
Street Fighter 4,
Empire: Total War
in Resident Evil 5

KAMIKAZEEE!
filem in poster
Watchmen

ISLA FISHER

Nova služba?
Mogoče.

Nov moški?
Verjetno.

Nova torbica?
Absolutno!

JERRY BRUCKHEIMER PRODUKCIJA

STRASTNA ZAPRAVLJIVKA

JERRY BRUCKHEIMER FILMS CENEX

v kinu od 19.03.2009

www.cenex.si/filmi/strastnazapravljivka

Touchstone Pictures

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 188
marec 2009
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

SKOKICA NEVESTA MLADA,
ženin bil je dolgokrak.

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

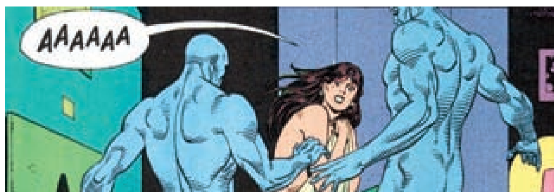
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Joker CREAM TEAM
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker redno snemaš (kož'co z glav'ce). Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Ta mesec pa smo se nagarali. Par februarskih dni manj, par neprilik več, pa imamo na kraju celo jebo. Ampak smo stisnl! Oznanila so še posebej pestra, a tokrat sklonjenih glav, dolgih nosov in kratkih nog priznavamo, da med njimi ni židanih marel. To je istina, majke nam!

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Javni sekreti so jako pomembna socialna dobrina in prenekaterič templji odrešitve ter oaze miru. Pišanje in kenjanje sta pač biološki potrebi, ki imata kratek rok upiranja. Vesel sem zategadelj, da je gostota družbenih latrin dandanes povsem zadovoljiva. Na žalost to ne drži vedno za kakovostno raven, vendar je ta odraz kulture javnosti, ki je često poscana in posrana. (No, še vedno so razmere pri nas za pet zvezdic v primerjavi z Italijo, ki si zasluži topodročno bodečo nežo, najsi gre za Trst, Milano, Rim ali Palermo!) Resda nimam izkušenj z ženskimi stranišči, a ob pogledu na moška, denimo v Koloseju in podobnih množičnih ustanovah, moram priznati, da smo deci res eni prasci. Da je resnično tako, kaže tudi grozno dejstvo, da si vsak tretji scalec po opravljeni potrebi ne umije rok. (In se potem rokuje, žre kokice ali boža froca.) Nasploh je po mojem mnenju klasično moško lulanje v pisoarje odvraten barbarizem tako v oziru estetike kot higiene. Stojiš pred kahlo, pincetasto držiš neugledni organel (no, kleni rudarji to seveda počnemo z vso šapo –Sneti), srepo bolščiš predse, preklinjaš prostato in vrsto neučakancev za seboj, s kotičkom očesa ujameš ventilček soscalca, nato dvakrat otreseš (ker če večkrat, že drkaš) ter na brzaka zbašeš gonopodij nazaj v gate. Tako lulanje je neuživantsko in če se že ne poščiješ po rokah, gre ziher kakšna kapljica v gate. Posledica je najmanj neprijeten občutek. Sam ne pomnim, kdaj sem zadnjič skupinsko odvajal. Brez izjeme me se namreč zaprem v kabino, si vzamem čas in v miru opravim, kar narava želi. Potem si ga očedim z robčki za intimno higieno, ki jih imam v ta namen vedno pri sebi, natrem s karitejevim maslom in za nesijoč videz še potresem z otroškim pudrom. Tako ni zadrege niti ob najbolj naključnih pripetljajih, recimo če bi srečal Adriano Limo, ki bi si zaželela igranja na mojo flavtico. Se je pa treba pri uporabi kabinskih sekretišč nečesa zavedati: najbolj umazana tamkajšnja reč je kljuka. Ko primeš zanjo, zlasti z notranje strani, si lahko prepričan, da jo je pred tabo prijelo ducat poscanih rok. Kljukanje in zaklepanje z robčkom je zato skrajno priporočljivo.
Sem zaradi takega mnenja poženščen babadec? V očeh samooklicanih pravih moških gotovo. To so tisti, ki se pridušajo, kako slaba je bila večerna jaga, a med zobmi so imeli pol kebaba, v gatah odor, na tiču pa kristalčke.

LordFebo

OGLAŠEVALCI

Naslovničnega neandertalskega baletnika je v akciji ujela naša proslavljena umetnica Nami.

Vesel sem, da sem pri polni zavesti živel v nekem drugem času in v neki drugi galaksiji. Današnji dvajsetletnik recimo ne pomni rojstne države, tedanje ureditve, vseh hecnih denarjev, švercanja čez Ljubelj in uvodnih besed Vojne zvezd. In kakor ne ve, kdo je sta bila Milka Planinc in Branko Mikulić, ne pozna življenja brez mobilnika in interneta. Da so informacije, vsebine, zabava in ljudje na dosegu klika, nam je danes vsem samoumevno. Če slučajno crkne računalnik ali se nam sprazni telefon, smo kot praljudje. Že če je v remontu omiljeni sporočilnik ali forum, je vse narobe in marsikdo kar ne ve, kaj bi tedaj sam s sabo. Ko počepnejo Warcraftovi strežniki, je pa itak sodni dan. Kako zelo smo sužnji mrež, se lahko zavedamo samo rodovi, ki smo nekdaj delovali brez vsega tega. Torej tisti, ki smo v otroštvu skakali ristanc, igrali šah in bili ravbarji ter žandarji. Tisti, ki smo točno prihajali na zmenke, brez možnosti zanašanja na mobilnike. Tisti, ki smo se učili lepopisa in ga tudi uporabljali. Tisti, ki smo si v šoli sporočila pisarili na listke, ki so nato potovali po razredu. Tisti, ki smo v osmem razredu mislili, da ga imamo samo za lulat, nakar so nas izobraževalne kasete pri sošolcu, ki je imel prvi v razredu videorekorder, podučile drugače.

»Sori, tršica, nism napisu seminarske, k je biu wiki down.«

»Jebi se, cel dan te kličem, pa se ne javljaš. WTF!«

»Mudel, Metka je celmu klasu pokazala, kako si ji jo po mesindžerju lizu! LOL!«

»Ej, že dve ure nazaj sem te edala na fejsiču, pa me še zmer nis konfrmu!«

Takele (ne)prilike povzroča zasvojenost z digitalijami. Najstniki (in mnogi ne več najstniki) so omreženi od peta do glave. Dobesedno in metaforično. V vse nalinijske skupnosti se je treba včlaniti in vse povezovalne servise zaobvladati. Ter prek njih s svetom seveda deliti poslednji podatek o sebi, od ljubezenskih bolečin, trenutnega počutja in tisti hip poslušane glasbe do pomanjkljivo oblečenih podobic. Slednje, če se le da, kar v realnem času in v gibljivem načinu. Zasebnosti ni več, saj slehernik nima v žepu le fotoaparata, ampak kamero, in vsaka beseda, izrečena na internetu, je nekje shranjena. Bodoči predsedniki znajo imeti težave ...

Medgeneracijske razlike so bile in bodo vedno prisotne, zato starši nikoli ne razumejo muzike, načina oblačenja in govorice svojih odraščajočih otrok. Toda še nikoli se ni način življenja tako spremenil kot ravno v zadnjih desetih letih. Na slabše, po mojem, saj so izgubile na vrednosti tri pomembne komponente človeštva: družabnost, prijateljstvo in znanje. Je že res, da so sodobne telekomunikacije omogočile, da nam je vse troje dozdevno na voljo na vsakem koraku, a ravno ta dostopnost niža ceno.

Pristnega druženja je vse manj, saj smo vseskozi v navideznem kontaktu, bodisi e-poštno, bodisi čvekalniško ali mobidično. (Pri tem slednje za prenekoga zahteva že preveč socialnih spretnosti, zato se raje omeji na tipkarjenje smajlijev, nenavadnih kratic in ostalih elementov moderne najstniščine.) Osvajanje nasprotnega spola, ki je še nedavno zahtevalo veliko hrabrosti in življenjske romantike, se je zdaj zdruznilo na kup brezosebnih črk, ki – kar je najhuje – delujejo do te mere, da se kar vnaprej slikovito dogovoriš za vse kamasutrične podrobnosti prvega zmenka, nakar je v živo samo še akcija, brez leporečja o najljubših ansamblih in podobnem. Časi trdnjav, deviških pasov in viteštva so prav zares dokončno minili.

... znanost in tehnika, so prikovali te v zlati brlog ...

Podobno ceno ima prijateljstvo. Spletni servisi so besedico, ki bi morala označevati prvovrsten medčloveški odnos, docela razprodali. Povsod so 'kontakti' zaradi domačnosti 'prijatelji', tudi tačas najbolj oblegani Facebook ima krovno kategorijo, poimenovano friends. Oprostite, ampak bivši sošolec, ki ga nisem videl deset let, pač ni moj prijatelj, prav tako ne poslovni partner, naključni znanec ali Jokerjev bralec. Kaj, če po Sun Cujevem reklu, da drži prijatelje bliže in sovražnike še bliže, vabim v svoj krog tudi neprijatelje? Sam imam zato iz principa sramotno majhno število facebookovskih bližnjikov, ker frend pač ni kar vsak. Toda širokih množic to očitno ne moti, zato je trimestno število prijateljev samoumevno. Nemalo jih ima celo tisoč njih in več. V resnici pa najbrž niti enega samega.

Nekoč prijatli, zdaj tujci smo si ...

Tudi znanje je, tako kot vse ostalo, na dosegu premika kazalca. Zato je lahko – vsaj v virtualnih svetovih, kakršni so forumi – vsakdo najbolj pameten, kar razvrednoti dejansko izobraženost ter razgledanost. Navsezadnje, čemu študij, ko je pa vse na internetsih? Zakaj konec koncev tudi Joker, saj je splet vseobsegajoč vir mnenj, informacij, izvirnost in smešnic? Seveda ovce ne dojamejo, da štejeta razmišljanje in razumska raba podatkov, ne oplašničeno sledenje vsemu prečitanemu.

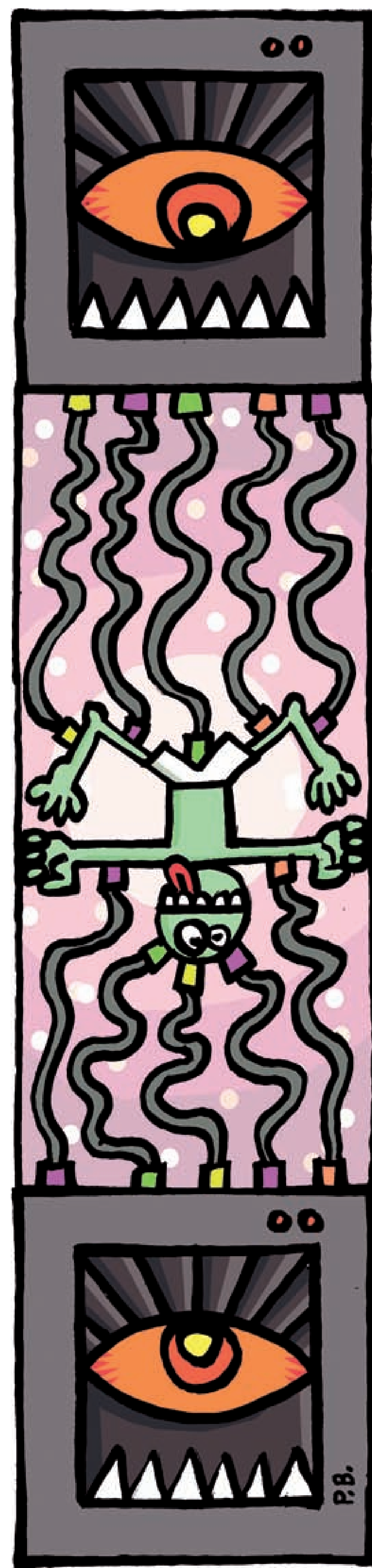
Mreža nevidnih ječ, stiska nas preko pleč ...

Šifrerjev komad Vse manj je dobrih gostiln (resda z letnico 1981), od koder so nagnjeni navedki, bi ne mogel bolje opisati situacije.

Z zanimanjem in grozo bom opazoval, kako se bo verigam pridružila še najnovejša lokacijska pogruntavščina, ki v navezi z mobilnikom, celo takim brez GPSa, omogoča natančen zemljevidni prikaz nahajanja 'prijatelja'. Nam, stari gardi, se zdi to kajpakda nezaslišano. A tistim, ki bodo ob tem gor zrasli, bo to samoumevno.

»Vem, da si me blokirala na mobiju, k si kr naenkrat zginla z zemlevida, na Perotovem sem pa vidla, da si bla v Koloseju z Miletom. Prasica si!«

David Tomšič



The Pitt vrača Fallout 3 na stara pota

Po prvem mini dodatku za Fallout 3, Operation Anchorage, za katerega je marsikdo mnenja, da je z osredotočanjem predvsem na boj brca v temo, se Bethesda vrača k originalnemu receptu. Druga od treh razširitev, The Pitt, bo zopet polna govoričenja in skrivanja ... če bomo seveda hoteli. Še vedno bomo lahko vse postrelili, muahaha. Naslov izvira iz kraja, kamor se bomo podali, se pravi nekdanjega mesta Pittsburgh, ki je sedaj leglo trgovcev s sužnji. Njihov šefe ima pri sebi skrito dragoceno zdravilo proti mutacijam, zato se bomo morali vtihotapiti v njegov brlog in ga izmakniti. Infiltrirali se bomo kakopak kot suženj. (Pa zakaj, vraga, mi bi bili raje sužnjelastnik, oni imajo bling bling, pa biče!) Štorija bo polna iskanja informacij, opravljanja nalog za pridobivanje zaupanja višjih inštanc ter vihtenja novih orodij, kot je verižna sekira. Svoje lepo in brezhibno zobovje bomo mogli kazati konec marca.



Braid za PC koncem marca

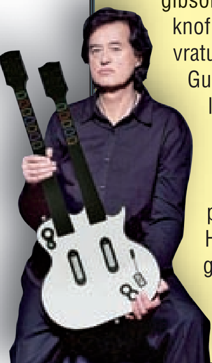
Odlična miselno-platformska neodvisnica Braid (J182, 91; id na stranki 5151), ki je postala druga najboljša igra leta 2008 po našem izboru, koncem marca končno pride na računalnike. Menda točno enaintridesetega. Vsebina naj bi bila enaka kot na šatulji iks, tržili pa jo bodo na Steamu za 13 evrov. In glave nam zopet nevarno nabrekajo. Mimogrede, s Pare so odslej dobavljive tudi Square-Enixove igre za računala, začenši z Last Remnantom in nadaljevavši s Final Fantasy XIII. Ha ha ha, saj to zadnje ne. Dobro smo vas za prvi april, blblblbl.

Age of Conan kopni

Nadvse pričakovana nalinijščina Age of Conan norveškega založnika Funcoma ima probleme, saj je število naročnikov kljub obetavnemu začetku zdrsnilo pod sto tisoč. Na ta rovaš je firma prijavila izgubo v višini 23,3 milijona dolarjev. Podobne težave, čeprav milejše, ima tudi Warhammer Online: Age of Reckoning, ki je padel na 300.000 ljudekov. Nauk? Ne delajte takih kopij World of Warcrafta, saj je ta v svoji igri najboljši. Ali pa tudi ne – poglejmo Tabulo Raso in njeno inovativnost, ki ji je bore malo pomagala. Zaključek? WoW nas bo vse požrl. Samo še mini igro s pinkponkom vdelajo.

Kmalu bomo žagali dvovratno!

Da bi pri Logitechu obdržali prednost pred ostalimi proizvajalci periferije za Guitar Hero, so po nekaj zrele modrosti odšli k samemu Led Zeppelinovemu Jimmyju Pagu. Rezultat pridobivanja modrosti z vodno pipo je za začetek aprila napovedana dvojna gibsonka logitech Y00-R0X s kar sedmimi knofi na zgornjem in petimi na spodnjem vratu. Pri Neversoftu, kjer ravno končujejo Guitar Hero: Metallica, so navdušeno obljubili sodelovanje tudi na programskem področju. V ta namen bo igra malo zamudila, da bodo lahko vnesli tri nove težavnosti za kitaro: expert+, expert++ ter nolife. Šušlja se, da s tem Hammet in Hetfield vračata milo za drago Ullrichu. Iz Nintenda so sporočili le, da so zelo veseli naprave, s katero bodo lahko starši kitarirali skupaj z otrokom v naročju.



BattleForge



Če bi jih pobarali, nam tega najbrž ne bi zaupali, ampak pri Electronic Arts goreče upajo, da jim bo z BattleForge uspelo tisto, kar se do danes ni posrečilo patronom Magica: The Gathering. Prenesti kvartopirski špil s fantazijsko predlogo v povsem digitalno obliko, to je, in s tem celo kaj zaslužiti. Ker ko igralcem omeniš malodane nujno kupovanje širitvenih paketkov (boosterjev) z dodatnimi virtualnimi kartončki, se znajo stvari hitro zakomplicirati.
Poanta pričujočega naslova bo v osnovi sicer dokaj preprosta. Šlo bo za realnočasovno strategijo, kakršnih smo računalnikarji vajeni od pamtiveka. Širna igralna površina, poplava enot, njih strateško postavljanje in pošiljanje v kruto smert. Klasika. Vendar s par zanimivimi odstopanji! Grajenje baze in ostalih statičnih poslopij bo denimo skoraj povsem odpadlo, medtem ko bomo za rojevanje oziroma priklicevanje podložniških vrst na zaslon uporabljali, no, polaganje kart. Pred slehernim spopadom si bo moč sestaviti kupček dvajsetih izbranih in jih zoperstavili nasprotnikovi kolekciji. Taktičnost vsega bo nadalje pogojena s štirimi različnimi kartaškimi kategorijami. V sklopu ledenih (frost) bodo domovale pretežno defenzivne kreature in magije, v vrstah ognjenih (fire) bo najti golumske metalce zubljastega skalovja in slične napadalne beštkote. Med naravnimi (nature) stvori in coprnijami bo večina takih, s katerimi bo moč vplivati na obnašanje lastnih in sovražnikovih enot, dočim bodo senčna (shadow) pravljična bitja za izražanje svojih uničevalnih talentov morala tako ali drugače žrtvovati nekaj bistvenega, na primer točke zdravja. Mogočnejše kot bodo enote oziroma karte, ki jih zastopajo, več energijskih točk bo treba poprej nabrati za njih priklic v igralno okolje. Za množitev dotičnih točk bodo odgovorni posebni generatorji moči, ki jih bomo zavzemali med igranjem (pritok ne bo samodejen kot v MTG), ob trenutku zasedbe pa se bo treba odločiti, kateri izmed štirih magičnih kategorij jih bomo zapisali. Kaj ti pomaga imeti v kupčku kart orjaškega juggernauta, če je tvoj rezervoar ognjene energije prazen?





Poleg enoigralskih štorijalnih misij bo v BattleForge vključena vrsta sodelovalnih za največ dvanajst igralcev, čeprav se zdi, da bodo daleč najbolj zanimive bitke z nemrtvimi osebki širom oble. Karte bo namreč moč menjavati z drugimi lastniki špila in se na spletnih dražbah v okviru naslova, potom zapravljanja plačniških točk, potegovati za najboljše, unikatne in redke med njimi. Dobra novica je, da za uživanje dobrot tega socialnega vmesnika ne bomo plačevali mesečne naročnine, slaba pa, da bo za polog 250 trgovalnih pik na uporabniški račun, kolikor naj bi stal booster pack z osmimi svežimi kartami, treba odšteti od oka 2,5 evra. Drag špas, ampak nemara se bo splačalo. (cs)

Electronic Arts za PC, sredi marca



PSPjev preporod?

Piarovci konzolnih podjetij so hecna druščina, kajti vselej, ko odprejo usta, je komedija. Sonyjev glavni PSPjevec John Koller je tako še n-tič označil DS kot konzolo za desetletnike, za nas pa je bolj zanimivo, da so obljube o preporodu Sonyjeve 'premičnine' tokrat sparjene z res luštnimi napovedmi. Nanjo namreč prihaja kup predelav proslavljenih naslovov z večje bajsaste sestre. Tako bodo poleti in jeseni letos konzolico obiskale bolj ali manj predelave z debelajsaste sestre: Little Big Planet, Rock Band, Assassin's Creed in Motorstorm: Arctic Edge. Rituru Bigu Puranetu bo konkretna predelava s PS3, kar pomeni, da se imamo nadejati naprednega izdelovalnika stopenj in spletne povezljivosti. O Ašašinu še ni znanega dosti, takisto ne o Motostormu, razen pač tega, da ne bo šlo za tetris. Zato pa za Rock Band vemo, da v škatli ne bo nobenega lomilnika prstov nalik DSovemu, saj bomo igrali podobno kot v prastarem Harmonixovem naslovu Amplitude, ki je pravzaprav začel glasbeno norijo. Torej, s knofi. Mi smo pa že mislili, da bodo zraven bobni. Koller pravi, da bomo v 2009. in 2010. prisostvovali vnovičnemu krepkemu dotoku hudih in izvirnih iger za PSP, med katerimi naj bi bil tudi nov GTA, ustvarjen nalašč za prenosnico. Obenem naj bi Sony razmišljal o retro PSPjevski spletni trgovini v slogu wiijeve Virtual Console. Morda jim je prišel do živega naš članek o tonečem peespeju, hi hi?



● **Arctic Edge bo karavano Motorstorma odpeljal na Aljasko, obljublja pa tudi možnost opremljanja vozilc. Vzporedno ga kujejo še za ostareli PS2.**

Poleg tega so vse glasnejša šušljanja o novi inačici mašince, PSP-4000 – oziroma o PSP 2. Pri tem še ni čisto jasno, kaj je kaj. Vsekakor naj bi imel PSP-4000 zaslon na drsniku, tako kot dosti mobilnikov a la N95, zaradi česar naj bi bil manjši. Večina gumbov razen ramenskih bi bila v tem primeru skrita pod zaslonom, zato naj bi Sony razvijalce nadlegoval z zahtevami o špilih, ki bi uporabljali samo dotična. Možno je, da bodo štiritisočico predstavili na sejmu E3. Foter God of Wara David Jaffe, ki je sicer znan po tem, da ga rad cukne in potem trosi genialnosti + buče, je dahnil, da je videl naslednika trenutnega PSPja in da je hudo hud. Šef Shiny Entertanmenta David Perry pa komentira kar PSP 2 in pravi, da so iz njega vzeli UMD-pogon, pri čemer izziva Sony, naj javno izjavi nasprotno. Mi bi rekli, da v tem primeru PSP-4000 in PSP 2 nista ista stvar, saj bi bil Sony nor, če bi z novim modelom odrezal ploščkovno knjižnjico in v celoti prešel na digitalno distribucijo. In zakaj bi Sony delal na PSP-4000, če kani v relativno kratkem času poslati na police polnopravnega naslednika, PSP 2? Hm, hm!!!

Tik pred zaključkom redakcije pa so se ne vsemrežju znašle vohunske, toda bojda resnične fotke PSPja dva. Sony naj bi v največji tajnosti že lep čas razvijal naslednika konzolice in če gre verjeti virom, so ga hoteli javnosti prvič predstaviti na tiskovni konferenci presenečenja. Ta bi se odvila na prvi dan prihodnjega meseca, istočasno v vseh treh 'prestolnicah' – New Yorku, Londonu in Tokiu. Če niso sami poskrbeli za predčasno curljanje podobic, jim je tole res pokvarilo dan. A presenečenje ostaja, saj bo onegaj resničen revolucionar. Šlo bo namreč za prvo napravo z zložljivim zaslonom OLED. Naj spomnimo, da je Sony pionir na tem področju, saj ima edini v prodajnem programu OLED-televizor. Kaže, da so PSP 2 zastavili kot prenosno in lično sukalo vsega možnega, od česar so igre le en del. So s tem priznali nadmoč Nintendu? Na žalost je odtekel edinole slikovni material, ne pa tudi kakršnikoli podatki, tako da so politika, slogan in tehnikalije zgolj ugibanje. Kljub temu je očitno, da UMD roma na smetišče zgodovine, zato gre sklepati na nalinijsko nakupovanje iger oziroma na posebna otipljiva prodajna mesta, kjer nam bodo z želeno vsebino napolnili pomnilniško kartico. Kakšni bodo igralni nadzor, ločljivost, povezovalne zmožnosti in dodatne funkcionalnosti, kanimo obelodaniti na stranki na dan omenjene predstavitve.



● **Kako točno naj bi se s tole napravo igralo, nam ostaja neznanka. Baje bosta temu rabila vrtljiva knofa ob straneh, kar daje misliti na praktičnost in intuitivnost Applovega notesnika brez tipkovnice.**

Zaton Bit Blota

Usoda Bit Blota, neodvisnega vira izjemne Aquarie, je vprašljiva. Ustanovitelja Alec Holowka in Derek Yu sta šla vsak na svoje in zaenkrat nimata načrtov, da bi skupaj delala na še kakem projektu. Derek se trenutno ukvarja z zastonjskim križancem med ploščado in temniščino, špilom Spelunky, Alec pa je ustanovil studio Infinite Ammo. S tremi sodelavci je doslej izdal brezplačno ploščadko Paper Moon, ki traja vsega nekaj minut in je namenjena igranju s 3D očali. V delu imajo še dva projekta, Marian ter Heroes + Villains. Marian bo duhovna naslednica Aquarie in bo govorila o marioneti, ki bo ušla lutkarju in se podala v sanjski svet med življenjem ter smrtjo. Heroes + Villains bo pak špil za iphone, kjer bomo nadzorovali superjunake v utopičnem mestu prihodnosti. Vsak heroj bo imel lastno nadmoč, ki jo bo lahko uporabil za dobro ali zlo. Konec Bit Blota torej še ne pomeni presahnitve ustvarjalne energije. O Dereku in Alecu bomo gotovo še slišali, bodisi skupaj ali posamično.

Blizzcon 2009 avgusta



Blizzconi, sedaj že vsakoletne prireditve, kamor lahko zagrizeni špilavci WoWa pridejo avtorjem povedat, da imajo vseh deset klas zlevelanih do osemdeset, bodo dobili svoj izvod tudi v dvatisočdevetem. Dvodnevna norija bo vnovič zasedla kalifornijski Anaheim Convention Center, in sicer 21. ter 22. avgusta. Ali bodo tamkaj razkrili sicer že potrjeni novi Blizzardov nalinijski projekt, na katerem dela nekdanji glavni dizajner WoWa Jeff 'Tigole' Kaplan, še ni znano. Morebitni zainteresiranci v čakanju na začetek prodaje vstopnic vsekakor z nečim obtežite tipko F5 na Blizzard.com, saj karte poidejo v trenutku.

Capcom najavil Lost Planet 2

Capcomov velmož Keidži Inafune je že konec januarja namignil, da je v delu nadaljevanje Lost Planeta. 23. februarja pa so na xboxovem servisu Live z obsežnim dražilnikom šušljanja tudi potrdili. Lost Planet 2 se bo dogajal na istem planetu E.D.N. III deset let po izvirniku, bržda pa ne bomo špilali v hlačah istega junaka kot v enici. Na več delih oble se je led začel topiti, zato bomo v dvojki priča obsežnim peščenim in pragozdnim področjem. Glavne igralne izboljšave bodo vključevale sistem zaklona in sodelovalno enoigralsko kampanjo. Monstrumi čez ves ekran se seveda vračajo, pridružili pa se jim bodo še taki za čez dva. Sistemi? Xbox 360, PS3 in PC. Smo ziher, da bo igra na slednjem zamudila.

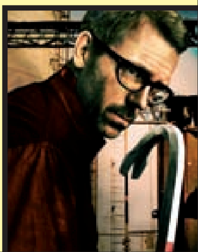
Kaj se dogaja z Dreamfallom?

Od izida Dreamfalla, naslednika slovite pustolovščine The Longest Journey, minevajo tri leta. Čeprav je bilo tedaj veliko govora o trojki, ki naj bi zgodbovne niti povezala, je zanos kmalu zatem potihnil. Ker drezanje ne jenja in postaja vse bolj zaskrbljeno, je oblikovalec Ragnar Tørnquist na svojem blogu razkadil meglo in povedal, kako reči stojijo. Namreč, da (še) ne. Zgodba za Dreamfall: Chapters je sicer napisana, drugače pa se izdelava sploh še ni pričela. Funcom ima namreč preveč dela z razvojem spletne masovščine The Secret World. Ta bo po Age of Conan njihov ponovni poskus v svetu megagrupnjač in se namerava od WoWa koreniteje razlikovati. Zaradi tega so Poglavja na stranskem tiru, a Ragnar se zaklinja, da se jih bodo lotili, takoj ko bo mogoče. Štorija bo poprijela neposredno po Dreamfallovi in bo vključevala tudi nekaj skokov v preteklost. Spet bomo spremljali več junakov, tako znanih kot novih, katerih poti se bodo križale in prepletale. Raziskovanje bo v maniri sodobnih avantur mešalo uganke, čvekanje in akcijo. In čeprav je boj v Dreamfallu pogrnil, nam v Chapters ne uide. Seveda naj bi bil opazno izboljšan – naj se pazijo, če ne bo. Nadzor bo ostal tretjoseben, vendar bo malce prikrojen in osiromašen za dobrodošli žarek, s katerim smo prečesavali prizorišča. Ker sta se epizodnost in digitalna distribucija v zadnjih letih močno razpasla, se obetata tudi Poglavjem. Vsekakor se bomo še načakali, kar je bilo glede na izkušnje itak pričakovati.

Novi podvigi Uweja Bolla

Eden najbolj osovraženih režiserjev tostran Merkurja se je končno pokesal. Kanec tega smo videli že v Postalu, ki je bil presenetljivo užiten, zdaj pa Uwe pravi, da je videl svetlobo in da gre zares. Šel je v dramsko šolo v znano vas Schittenberg, kjer se je izobraževal tudi Ingmar Bergman, in se vpisal v tečaja za vadbo režije in igralstva z elementi klasičnega baleta. S tem je tako impresioniral založnike, konkretno Sony in Microsoft, da so mu zaupali licenci za filma po špilih Gears of War in God of War. Obstoječi lastniki so se sicer pritoževali, a jih je Uwe vse po boksarsko prefukal, zato so zdaj tiho. Boll tako ostaja zvest akcijskemu žanru, kjer bo imel veliko priložnosti za borilne prizore. Delo bo najprej pričel na Bogu vojne, in sicer prvi dan po koncu marca na več lokacijah celinske Grčije. Kot Kratos naj bi v njem nastopil Justin Timberlake (na sliki), ki se je nabildal do amena in vzporedno sklenil pogodbo z Gillette, ki bo lansiral serijo britvic za gamerje. “Nič ne obrije bolje od dvojnega rezila, kakršnega si lasti Kratos!” <napeta glasba> Gears bodo sledili kasneje, med lokacijami omenjajo fitnes na ljubljanskem DIFu (pravomoško potenje PRESS). Šušlja pa se tudi, da se neustavljivi kraut poteguje za licenco Half-Lifa in navdušeno razlaga, kako si je za vlogo Gordona Freemana zamislil Hugha Laurieja. Gabe Newell naj bi se pokazal kot korpulenten sovrag v stilu Left 4 Dead, Uwe pa naj bi dokončno uveljavil svoje igralsko znanje in nastopil kot pajser.





Jumpgate Evolution

Oh, epske vesoljske bitke z ladjicami, kako zelo vas starošolski špilavci pogrešamo! Časi, ko so na prodajnih lestvicah carovali Elite, Privateer, X-Wing vs. Tie-Fighter in sorodni umotvori, so nepreklicno za nami, dasiravno sredi vsemirne črnine upanje še diha. Naslovom, kot je nedavni X3: Terran Conflict, se kani v kratkem pridružiti še en primerek, ki cilja na obuditev gloriozne zvrsti vesoljskega rešetanja.



Zadnji, ki si je pompozno zastavil tako visokoleteče poslanstvo, je bil Chris Freelancer (J116, 78) Chrisa Robertsa, vendar je šlo tam za pretežno solersko doživetje skrajno razpotegnjenega tipa. Jumpage pa bo masivna, nalinijska in večigralska, dasi precej bolj osredotočena izkušnja. Ob omembi besed 'space' in 'mmorpg' igralci dandanes najprvo pomislimo na EVE Online, toda Evolution naj bi bil pošastek druge sorte. Drži sicer, da se bo ekonomija med drugim vrtela okoli kopanja mineralov in vesoljske manufakture, da se bo moč pridružiti eni od treh razpoložljivih frakcij in da bomo lahko v družbi soigralcev opravljali vrsto predpripravljenih misij. Vse to poznamo in cenimo. Ampak!! Pri tej priči pozabite na morje atributov, zdolgočaseno klikanje, metanje kock za določanje količine zadanih poškodb in slične prijeme, ki pestijo tako EVE kot druge tradicionalne mmorpgje. Pinjavpinjav se bo tu dogajal v realnem času in bo, hozana na višavah, odvisen le in samo od nabrušenosti naših refleksov. Nameri, streljaj, velikanska eksplozija v vakuumski tišini! Nič vlaganja izkušenjskih točk v razvoj veščinskih dreves, nobene delitve v to ali ono vnaprej določeno klaso. Le bildanje oboroženih plovil s kupovanjem čedalje boljše opreme, pridobivanje pilotskih licenc za nabavljanje trpežnejših ladjic in nasilno zavzemanje brezzračnega teritorija. Ali, ko nas bodo od udrihanja po miški in tipkovnici ali kakem drugem igratorju začeli skeleti prsti, miroljubno sklepanje zavezništev.



Kaj bi sploh lahko šlo narobe? Na videz skoraj nič. Malo je stvari, ki bi vesoljskih špilov žejnim igralcem tako vzburjale domišljijo kot misel na spopade s šestdeset in več udeleženci, kjer med zvezdami odmevajo laserski izstrelki ter velikanske eksplozije. Toda, hja, podobne elemente je ponujal že predhodnik pred osmimi leti, vendar zaradi garažnega porekla in pomanjkljive pestrosti širšega uspeha ni zabeležil. Za Evolution je razvijalec NedDevil svoje kovalsko moštvo razširil, a jasno je, da gre kljub temu za produkcijo z omejenim proračunom. Upajmo, da jim bo naslov do poletja uspelo napolniti z obilo sočne vsebine, kajti čisto zares prazno vesolje je zdaleč ni zanimivo ... (cs)





Codemasters za PC, junija



XBOX 360

Xbox 360 igre
- Halo Wars
- Gears of War 2

65,99 € cena za kos

XBOX 360

Xbox 360 Premium Bundle

Komplet vsebuje igralno konzolo Xbox 360 z diskom velikosti 60 GB, brezžični igralni plošček, slušalke in igri Kung Fu Panda ter Lego Indiana Jones.

249,99 €





PLAYSTATION 3

PlayStation 3 igre
- Resistance 2
- Little Big Planet

69,99 € cena za kos



PSP

PSP igre
- FIFA 09
- NBA 09
- Need for Speed: Undercover

49,99 € cena za kos



NINTENDO DS

Nintendo DS igre
- Mario Party DS
- Nintendo Dogs: Dalmatian
- Nintendo Dogs: Dachshund

39,99 € cena za kos

PLAYSTATION 3

Komplet PlayStation3 80 GB konzole in igre Killzone 2

Tokrat vam je na voljo nov komplet z najbolj pričakovano igro za PlayStation 3 v začetku leta 2009 - Killzone 2. Igra je nadaljevanje ene največjih uspešnic na konzoli PlayStation2. Zgodba vas postavi v vlogo veterana specialnih enot, ki vodi svojo ekipo na misijo na planet Helgan. Njihova naloga je ujeti vodjo nasprotnikov in končati vojno. Ampak tukaj se zgodba šele začne…

399,99 €





BIG BANG

vedno nekaj novega

Microsoft novači sveže denarnice

Da bi se prikupil ženskemu občinstvu, ki ga wii masira že od vsega začetka, se je Microsoft v ZDA odločil za izvirno oglaševalsko potezo. Tisoč lastnic 360ice je prejelo promocijski paket z igro Scene It? Box Office Smash, daljincem, trimesečno naročnino na Xbox Live in 1600 točkami. Vse skupaj so posuli še s kokicami iz mikrovalovke. Obdarovanke so v zameno obljubile, da bodo priredile xboxarsko orgijo, jo dodobra razbobnale in nanjo povabile vsaj deset gostov. Tovrstni poskusi širjenja dobrega glasu niso osamljeni, z njimi se ukvarjajo celo namenske agencije. Ena takšnih je House Party, h kateri se je zatekel tudi Microsoft. Gre za posredništvo med podjetji in ljudmi, ki jih izdelki



zanimajo in so se pred druščino prijateljev pripravljeni iti ambasadorje. Ustno izročilo in konzolastične žurke se vsekakor obnesejo bolje kot slabo poučene hostese po sejmih in trgovskih centrih. Da pa ne bo vse na ramenih gospodinj, se namerava Microsoft zmigati tudi na tem področju. Načrtuje namreč verigo trgovin z višenivojsko ponudbo in sposobnimi zaposlenimi, podobno kot kupce divita Apple in Sony.

AMD se deli

Težava finančna situacija in železna konkurenca s strani Intela ter Nvidie sta AMD prisilila v skrajne ukrepe. Podjetje se je začetkom marca razdelilo v dva dela. Prvi je obdržal doslejšnje ime in se bo ukvarjal z razvojem novih procesorjev ter trženjem, medtem ko je drugemu ime Global Foundries in bo prevzel nadzor nad AMDjevimi tovarnami. Poteza je nedvomo izhod v sili, kajti izguba tovarn pomeni, da bo AMD teže nadzoroval proizvodne stroške, kar so strašansko slabi obeti za cenovne vojne s tekmeci. Predsednik Dirk Meyer meni, da bo delitev močno olajšala AMDjevo finančno breme in tvrdki dalo novega zaleta. Če je temu res tako, se bo izkazalo kaj kmalu.

Neomejeni Hotmail

Njega dni daleč najbolj priljubljeni servis za spletno pošto je nedavno bil deležen pomembne nadgradnje. Uporabnikov Windows Live Hotmaila odslej ne bo več treba skrbeti za razpoložljivi prostor, saj so Microsoftovci preprosto umaknili vse omejitve. Velikost predala se dinamično prilagaja potrebam in edina posledica pretiravanja je vljudno sporočilo administratorjev z nasveti za zmernejšo rabo. Hotmail je s tem naposled ujel konkurenco, ki je podobno storila že lep čas nazaj. Yahoo Mail je neomejen že kaki dve leti, Gmail zvezno in s konstantnim tempom povečuje prostornost predala (tačas je na dobrih 7,3 GB), tu pa so še manj znani tekmeci, kot je 30-gigabajtni Inbox.com. Bo to dovolj za povrnitev nekdanje Hotmailove slave? Verjetno ne, kajti uporabniki te dni cenimo predvsem raven storitve in prijaznost.

Nintendo DSi jemlje zalet

Izvirni DS smo dobili pred štirimi leti, polepšanego verzijo lite leto zatem. Sledilo je obdobje pospešenega tiskanja denarja, ko je estetsko izzvano čudo preseglo vsa pričakovanja. Zato smo vsi pritajeno čakali, kdaj bo Nintendo udaril s tretjo generacijo – in čas za to je zdaj skoraj napočil. Novinca so krstili za DSi in je na Japonskem zunaj že od novembra, na zahod pa prihaja v začetku aprila.

Tokrat bo metamorfoza korenitejša kot pri prehodu z debelinkota na shujšančka. Največja dodatka bosta kamerici ločljivosti VGA, ena v notranjem pregibu in druga v zunanji školjki. Očesci bosta ključni za nove, s prejšnjimi inačicami DSa nezdružljive igre. Del nadzora bodo tako postali naši gibi in celo izrazi na obrazu. Kameri bosta seveda zmožni tudi škljocanja fotk in bosta s tem duhovni naslednici prastarega snemala za gameboy. Slike bo moč maličiti s posebnimi učinki, jih spravljati v albume in pošiljati naokrog. Za shranjevanje bo dodana reža za kartice SD, kar bo razširilo 256 MB vdelanega pomnilnika, poleg podobic pa bomo nanje tlačili glasbo v formatu AAC. Mp3ji žal ne bodo podprti, bo pa vstavljen osnovni softver za predvajanje zvoka in igračkanje z njim. Z mikrofonom bo mogoče posneti tudi lastno kruljenje, čeprav ne daljšega od desetih sekund. Zakaj so šli tu strič krila, namesto da bi iz drkalice naredili še priročen diktafon, ne vemo.



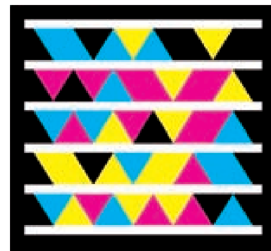
● **Napovedi ekskluzivnih iger še ne dežujejo, glede na japonski nabor pa lahko za DSiWare pričakujemo WarioWare: Snapped! oziroma Photograph, novega Dr. Maria ter serijo Art Style. Cena bo okrog 500 pik, na voljo bodo tudi nucniki v slogu kalkulatorja.**

Drugod bo litov drsnik za vklop mutiral nazaj v gumb, konzole pa ne bo treba ugašati vsakič, ko si bomo zaželeli skočiti v osnovni meni ali zamenjati igro. Pri slednjih bo treba vzeti v zakup odsotnost reže za GBAjeve module, ker so želeli doseči čim tanjše ohišje (in omejiti gusarjenje PRESS). Poleg kompatibilnosti s starimi špili bo zato odklenkalo dodatkom, kot je harmonično pritiskalo za Guitar Hero. Zaslončka bosta s 3,25 palca nekoliko večja in za dodatno stopnjo svetlejša kot pri litu, a se bo to poznalo pri krajšem trajanju baterij. Kot si lahko mislite, bo imel mali nov omrežni polnilnik, nezdružljiv s prejšnjima modeloma. Nintendo je hkrati posegel globlje v drob in DSiju namenil močnejši procesor ter ram s 4 povečal na 16 MB. Za nameček bo imela reč nadgradljiv firmware, manj kul pa bo, da bodo igre, spisane posebej zanj, regijsko zaklenjene. Bojda zaradi različnega kulturnega ozadja, kajti kupovali jih bomo tudi po spletu. Trgovina se bo imenovala DSiWare in bo podobna wiijevemu kanalu za šoping. Valuta bodo Nintendove točke in vsak kupec jih bo za dobrodošlico prejel tisoč, kar ustreza desetim evrom. Internetno plat bo dopolnil vdelani spletni brskalnik, kajpak temelječ na Operi.

Napovedi kažejo, da bi Nintendo rad presegel koncept izključno igralne priprave in da si je DSi zamislil kot žepnega spremljevalca po vzoru telefonov. Če mu bo to uspelo, bomo še videli, kajti moč Nintendovih naprav je ravno v tem, da so osredotočene na igre. Še enega večpredstavnega zmeneta res ne potrebujemo! Za začetek bo DSi na voljo v črni in beli barvi, stal pa bo močnih 170 evrov.

Microsoftova barvna koda

Mar veste, da so prvo črtno kodo na izdelku, imenovano UPC (Universal Product Code), odčitali s čigumijev Wrigley's v neki samopostrežbi v Ohiu 26. junija 1974? A čeprav se taki črtni vzorci dandanašnji uporabljajo vsepovsod v logistiki, od označevanja pošiljk do avtomobilov, 'civilnemu' človeku ne koristijo. Veliko je bilo že poskusov nadgradnje z namenom hrambe večje kopice informacij, pri čemer je zadnja in najbolj podprta prišla iz Microsofta. V njihovem raziskovalnem oddelku so leta 2003 pričeli razvijati nov, 'prostornejši' kodni zapis. Zasnovali so mrežo štiri- oziroma osembarvnih trikotnikov in zamisel poimenovali HCCB – High-Capacity Color Barcode. Vzorec so izumili s končnimi uporabniki v mislih, tem pa bi koristil edinole, če bi imel vsakdo ustrezen čitalnik – fotoaparat na telefonu. Ves ta čas so zato čakali na zanesljivo tehnologijo in pisali zaguljene algoritme za pravilno prepoznavo trikotničkov v gibajočih/neostrih/temačnih pogojih. Zdaj je zadeva praktično nared in so jo v preizkusni obliki pod ljudskim imenom Microsoft Tag ponudili javnosti. Idejo je najbolje predstaviti na primeru. Nekajcentimetrska barvna mrežica je natisnjena na filmskem plakatu na avtobusni postaji. Čakajoči jo odčita z mobitelom, ki samodejno skoči na mobilniku prirejeno internetno stran od filma in pokaže ekskluzivni napovednik. Ali dolsname filmsko igrico. Ali z dvema klikoma rezervira vstopnice. Ali si v adresar zapiše vse podatke o tajnici režije. Skratka, koda je pretežno namenjena marketingu in vizitkam. Kako ali če se bo prijela, pa je odvisno edinole od oglaševalcev. Tag je v tej fazi moč tako izdelati kot odčitavati zastonj. Za prvo s PCjem skočite na *microsoft.com/tag*, za drugo pa z mobilnikom na *http://gettag.mobi*.



● **Takšnale je videti Microsoftova barvna koda. Odčitajte jo in če je pravica na svetu, pristanete na stranki!**

Philipsov prvi širok širokozaslončnik

Velikokrat smo že zabavljali čez slikovno razmerje na večini filmskih DVDjev in blu-rayev. Studiji vsled ohranjanja režiserjevega umetniškega videnja namreč uporabljajo kinemaskopski format 2,35 : 1, ki na HDTVjih pomeni moteče črne robove, saj so le-ti v razmerju 16 : 9. Na žalost se filmarji ne bodo uklonili, zato bo za filmofile poskrbel Philips, ki je ravnokar pred-

stavili prototip LCD-zaslona za popolno kinematografsko doživetje. Gre za model cinema 21 : 9 s stranicama v prav tem razmerju, kar pomeni idealko za res široko zrtje neokrnjenih izdelkov sedme umetnosti. Ekranski razpon meri 56 palcev, dočim je višina tolikšna kot pri 42-colnežu. Ločljivost znaša 2560 x 1080, televizor pa bo ob splovitvi v drugi polovici leta opremljen s trostranskim ambilightom (odzadno raznobarvno osvetljenostjo), petimi HDMIji in vsemi odkodirniki. Ker takega TVja zaenkrat na trgu še ni, je Philips okrog cene skrivnosten in jo kani obelodaniti



● Japijevski filmoljubi, odložite nakup televizorja do jeseni. Prihaja philips cinema 21:9 za ceno dobrih treh tisočakov.

šele malo pred izidom. Je pa tvrdka okoli izdelka jako svetlogleda, nerožnati gospodarski situaciji navzlic. Po njihovem mnenju bo recesija ljudi zadrževala doma, zato bomo več vlagali v domačinsko zabavo. Podobna viža kot tista, ki jo ubira industrija iger.

Asus xonar HDAV

Asusovo serijo zvočnih kartic xonar smo v novicah že gostili, saj gre za ambiciozno serijo izdelkov, ki v določenih funkcijah prekaša vso pecejaško konkurenco, vključno s Creativovimi x-fiji. Posebno pozornost si zasluži ravnokar izdani model HDAV 1.3, v prvi vrsti zaradi rokovanja z brezizgubnimi digitalnimi formati. Filmi na blu-rayih so ozvočeni s tehnologijama dolby trueHD in DTS-HD, kar ju dela za privzeta formata prihodnosti. Ker pa obdelava večkanalnega zapisa, vzorčenega pri 192 kHz v 24-bitni ločljivosti, ni mačji kašelj, ju ne obvladajo niti vsi samostojni sukalniki blu-ray, kaj šele tipična dnevnosobna računala. Xonar HDAV brezizgubna formata pljuva na izhod HDMI 1.3, kar pomenim da ga je moč povezati z ustreznim AV-sprejemnikom, nakar modržarkovne filme sluhaš tako, kot so bili zamišljeni. Za tiste, ki bi radi uporabili računalniške zvočne komplete (krivoverstvo!), pa je na voljo model deluxe s hčerinsko kartico, na kateri so ustrezni analogni izhodi 7.1.

Xonar ne sklepa kompromisov niti na ostalih področjih. Vdelani pretvornik DAC je za zvočne kartice nadstandardni Burr-Brownov PCM1796, najbolj zahtevnim uporabnikom pa so namenjeni zamenljivi ojačevalniki OPAMP.

To pomeni, da je moč zvokovno značilnost



● Asus je na Cebitu pokazal še 747239843 xonarjev, tudi cenejše modele. Creative, boj se zelo!

kartice do neke mere prilagajati željam in preostalemu sistemu! Če denar ni ovira (kartica stane okoli 250 evrov, jajks), bi si znal xonar HDAV zaslužiti mesto v vsakem nastajajočem HTPCju, branila pa se ga ne bi niti špilavska računala. Edina težava utegne biti dobavljivost, saj xonarji v Podalpje tradicionalno prihajajo s precejšnjo zamudo.

Utrinki s Svetovnega mobilniškega kongresa

Nanizajmo šopek telegrafskih vestičk z največjega mobilniškega dogodka na svetu, barcelonškega Mobile World Congressa. Malo je bilo govora o četrti generaciji omrežij, saj očigledno nihče noče delati reklame za še nedosegljive servise (baje se je pretirana promocija storitev G3 v preteklosti, ko ponudniki še niso bili zreli zanje, izkazala za slabo potezo). Zato pa je bilo – spet – veliko debat okoli ekologije, torej o reciklaži mobilnikov, prijaznih materialih in porabi energije. Samsung in LG sta pokazala aparate s sončnimi celicami, medtem ko je krovna organizacija GSM Asociation objavila razveseljivo oznanilo, da so proizvajalci mobidikov dorekli skupni polnilniški standard. Očigledno so prebrali uvodnjak 153 (id na stranki 2294)! Standardni električni priključek bo kar micro USB. Res bi bilo hvalevredno, ako bi to sprejeli prav vsi izdelovalci prenosnih gizmov. Slaba novica je edinole rok, do kdaj se mora to uresničiti: leto 2012. Na-



Legove elektronske igrače

Kdor je že pasel oči po spletni štacuni, Legolandu ali kaki napredni (tuji) trgovini z igračami, ve, da kocke niso edini prodajni artikel blagovne znamke Lego. Spremljevalna roba obsega oblačila, ure, šolske potrebščine, nahrbtnike, pisarniške drobnarije ter kuhinjske pripomočke v slogu solnic in modelov za ledene kocke. Danci so se nabor odločili razširiti in so segli v roke ameriškemu podjetju Digital Blue, ki je specializirano za otrokom namenjeno elektroniko. V kockasta oblačila bodo torej preoblekli fotoaparate, predvajalnike mp3jev, budilke, USB-ključke in podobne hece. Tržna niša vsekakor obstaja, saj so podobne reči navdušenci doslej iz kock rezbarili in izumljali sami. Šušlja se tudi o sodelovanju s francoskim telekomunikacijskim gigantom Alcatel-Lucent. V načrtu naj bi bil cenen legomobilnik, kjer bo ohišje sestavljeno iz izmenljivih ploščic različnih barv. A čeprav bodo izdelki pisani & luštni, je hladen tuš, da bodo povečini uliti v enem kosu in jih ne bomo sestavili sami ter da ne bodo 'kompatibilni' s kockami. To je glede na Legovo siceršnje poslanstvo vsekakor neposrečena odločitev. S premišljeno modularnostjo in združljivostjo bi lahko nastalo veliko zanimivih kombinacij, tako pa se zna rezultat zdrzniti v nenapredno reklamno robo.

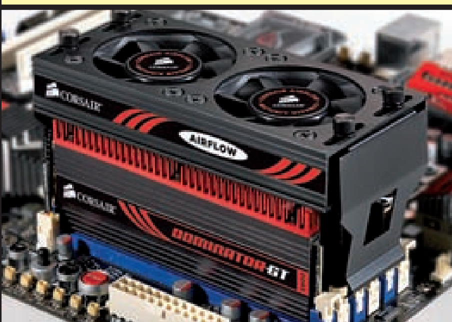
Mmm, sveža jabolka

Kar se je zadnjih par tednov šušljalo po senčnih kotičkih interneta, se je izkazalo za resnično. Apple je vpričo slabše prodaje prenovil dobršen del svoje trdnine. Največ prahu je dvignil luštkani mac mini, ki je v prevetreni inačici opremljen z boljšo grafično – mobilniškim geforcem 9400M, pekačem devedejev, do 320 GB diskom in štirimi gigazlogi rama. Apple trdi, da gre za najbolj varčno namizno računalo ta hip, ki v mirovanju porabi manj kot 13 vatov. Miniatura se oblikovno ni spremenila.

Vbrizg botoksa je fasala tudi linija profesionalnih delovnih postaj mac pro, ki se odslej diči s članom, temelječim na zadnjih Intelovih procesorjih nehalem. To pomeni višje frekvence, pomnilnik DDR3 in kulski gumb za turbo, ki izkorišča funkcijo core i7, da izklopi polovico jeder in zviša takt preostalih. Najbolje prodajanih imacov po drugi strani niso kaj prida spreminjali. Osveženi modeli so dobili več pomnilnika in prostornejše diske ter možnost vdelave zmogljivejših procesorjev. Bolj pomembna je pocenitev, saj novi 24-inčni imac stane približno toliko, kot je doslej veljal 20-palčnik. Kar pa še vedno znese čez 1300 evrov.

Corsair dominira

Pomnilnik DDR3 je spričo nerazširjenosti trenutno še bolj v domeni tistih z globljo denarnico. Toda pomnilniški proizvajalci se tega zavedajo, zato so se ustrezne serije za ektremne navijalce že pojavile. Corsair je tako predstavil ta hip najhitrejši DDR3-sklop, zapakiran v serijo udarnega imena dominator GT. Čipi spidirajo pri frekvenci kar 2000 MHz in napetosti 1,65 V (standard PC3-16000), kar je precej več od trenutno sprejetih JEDECovih standardov, ki sežejo do 1333 MHz. Za take zmogljivosti bodo kajpak primerni le pedantno pregledani in posebej izbrani čipi z doživljenjsko garancijo. V pomoč pri napornem delu jim bo napreden modularni sistem hlajenja, kjer bo moč za sklope pritrditi bodisi zračno, bodisi vodno mrzlenje.



Piratski zaliv na sodniji

Švedsko torentaško spletišče The Pirate Bay ima spet opravka z roko pravice. Ta se je zganila že leta 2006, ko je v njihov brlog vdrla policija in jim zasegla strežnike. Organi pregona takrat niso bili uspešni, kvečjemu obratno, saj je obisk sporne strani dodatno poskočil. Kljub temu gusarski aktivisti groženj niso čisto prezrli, saj so strežnike razpršili v Belgijo in Rusijo. Da bi se izognili zakonskim omejitvam, so se lotili celo nakupa mikrodržave Sealand, ki domuje na zapuščeni ploščadi v bližini britanske obale, a jim namera ni uspela. Zdaj so na zatožni klopi poslovnež Carl Lundström ter trojica lastnikov sledilnika: Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm in Peter Sunde. Zasedanja so potekala od srede februarja do začetka marca, končna razsodba pa bo znana 17. aprila. Ker imajo Zalivčani dobro obrambo in so namazani z vsemi žavbami, je bilo vse skupaj na meji komedij Phoenixa Wrighta. Sklicujejo se na to, da na strani ni najti dejanskih datotek, ampak si jih izmenjujejo uporabniki sami, ki s tem nosijo vso odgovornost za svoje početje. Tako je bila že drugi dan umaknjena polovica obtožb. Tudi kasneje se je tožilstvo, ki zastopa velikane filmske, glasbene in igrarske industrije, z neprofesionalno podajanimi dokazi izkazalo za precej nespretno. Na drugih strani je Piratebay.com igrivo izvedel raziskavo, ki je pokazala, da je 80 % torentov na strani legalnih. Če bo sodišče vseeno razsodilo v prid tožnikom, četverici grozi dvoletna zaporna kazen, podkrepljena z mastnimi odškodninami.



Odstrli rdeč xbox 360

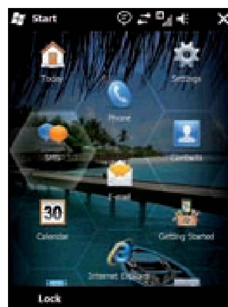
Aha, vnaprej piratsko prirejen X360 ustrezne komunistične barve! Eh, bolj ne. Rdeča konzola omejene serije je le del skupka na rovaš kmalu uletavajočega Resident Evila 5, v kateri bodo špil, rdeč xbox in rdeč joypad. Ker gre za prefarbanega elita, bo headset črn, diska pa 120 GB. Evropske cene še ni, ameriška pa bo enaka elitu, torej 300 evrov.

grado za dolgoročno in celovito okoljevarstveno prizadevanje je na koncu dobila Nokia. Iz vrste ostalih nagrajancev velja omeniti Gameloftov Real Football 2009 kot najboljšo mobilniško igro in angleški telefefon INQ1, ki je priznanje dobil kot najbolj 'socialni' aparat na tržišču, saj za nižjo ceno od tekmecev privzeto ponuja celo vrsto mreženjskih servisov (Facebook, Skype, MSN ...).



● Facebook, MSN in Skype so že vdelani v sistem telefona inq1 ter privzeto vedno na liniji.

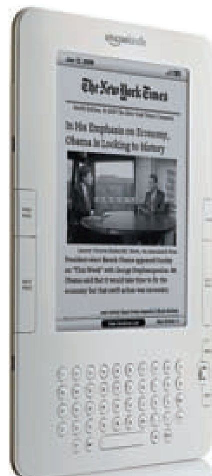
Microsoft je na prireditvi ponosno pokazal novo, polsedmo izdajo pri nas ne baš razširjenega mobilniškega operacijskega sistema Windows Mobile, s katero se namerava upreti Applu, ki ga je sramotno prešišal v zelo kratkem času in z enim samim telefonom. V ta namen bo imel multimedijski del vmesnika zunovsko funkcionalnost, nov bo brskalnik, omogočene bodo spletne varnostne kopije kontaktov in fotk, dodali pa so še aplikacijo Windows Marketplace for Mobile, torej tržnico igric ter programčkov. Zgledu in uspešnosti Jabolčnega AppStora sledijo tudi ostali. Google že fura svoj Android Store z zastonjskimi programi, Sony Ericsson je napovedal MediaGo za prenašanje muzike in oddaj ter Nokia odpre vrata svojega Ovi Stora maja.



● Windows Mobile 6.5 se ponaša z novim, preprostejšim vmesnikom. Prvi naskok bodo predvidoma vodili telefoni iz HTCjevih, Orangevih in LGjevih obratov.

Od rekorderskih prikazov gre pak omeniti Samsungovo omnio HD, ki prva zajema HD-video 720p; Sony Ericssonov prototip idou z 12-milijonskim fotoaparatom in ksenonsko bliskavico; pa Toshibin fon TG01 z gigaherčnim procesorjem in jako 3D grafiko.

Nov kindle že naprodaj



● Kindle 2 vztraja s kopico tipk, ki so potrebne zaradi spletnega nakupovanja. Bo v naslednji inačici dotikabilni zaslon?

Govorice o nasledniku bralnika elektronskih knjig kindla (glej velik članek o dotičnih v januarskem Jokerju) so plastika postale in Amazon zdaj ponuja svežo inačico čitala, starega pa so upokojili. Ker je prvi kindle slovel kot grdi raček, so se pri prenovi lotili zlasti dizajna. Ohišje je tanjše in elegantnejše, tipke pa so razporejene bolj premišljeno. A čeprav onegaj z belino, kovinskim hrbtom in zaobljenimi stranicami brez sramu cika na Applov slog, nagrad za obliko ne bo pobiral. Od ostalih sprememb velja omeniti podaljšano trajanje baterije, ki je po novem ni več moč zamenjati. Z vdelanim se je treba zadovoljiti tudi pri pomnilniku, saj reže za kartice SD ni več in sta na voljo le 2 GB pomnilnika v napravi. Zaslon ostaja šestpalčen, a je narejen iz nove generacije e-črnila. Ta omogoča hitrejše osveževanje in jasnejšo sliko s šestnajstimi stopnjami sivine namesto prejšnjih štirih. Novost je še možnost računalniškega branja besedila, ki je bojda sprožila nekaj polemik, češ da bo hodila v zelje profesionalnim zvočnim knjigam. Seveda je funkcija uporabna, a kdor je blagozvočnost takšnega generiranja ujel vsaj s polovico ušesa, se lahko ob pomislekih samo nasmehne. Kakorkoli, novinec stane 359 dolarjev in se tako kot predhodnik naslanja na kupovanje e-knjig po brezžičnem omrežju EVDO. Izid je pospremil Stephen King s štorijo Ur, ki je za tri dolarje na voljo izključno v kindlovem formatu. Prijem v svetovnem merilu ostaja edinstven, kajti širitve sistema izven ZDA še ni na vidiku.

Procesorski pokuk v prihodnost



● Westmere se arhitekturno ne bo pretirano razlikoval od svojega predhodnika nehalema.

Komajda je AMDju uspelo s phenomom II uspešno zaključiti prehod na 45-nanometrski proizvodni proces, že je Intel pokazal, da namerava tekmecu kazati samo auspuh. Sredi februarja je predstavil delujoče namizne in mobilne izvode svojih centralnih srčik, izdelane v 32 nanometrih. Razdalja med pretikali je torej vsega 32 milijonink milimetra. Gre za jedra s kodnim imenom westmere, naslednike trenutnih hitrostnih prvakov nehalemov. Njihova poglavitna značilnost bo poleg majhnosti v čip integriran grafični procesor. Pri Intelu so ob tem pojasnili, da je napredek jasna posledica velikanskih vlaganj v raziskovalne in proizvodne zmogljivosti, saj naj bi prehodu na novi proces v letošnjem in naslednjem letu namenili več kot sedem milijard dolarjev. Afriške države ob tem stradaje vijejo roke. Niso pa govorili le o namiznih srčikah. Strežniška družina xeon bo novo generacijo s kodnim imenom beckton dobila v 45-nanometrski različici, zanimivost teh osemjedrnikov pa bo v tem, da jim bo moč zaradi modularne zasnove enostavno onemogočati jedra, zaradi česar lahko pričakujemo tudi šest in sedemjedrne verzije. Westmere dospe enkrat konec tega leta, beckton v začetku naslednjega.

Na drugi strani jarka, polnega krokodilov, je AMD predstavil šestjedrne različice strežniških opteronov z jedrom istanbul, naslednike trenutno najnabritejših štirijedrnih shanghaijev. Ti se od predhodnikov razlikujejo le po številu jeder, saj so še vedno napravljeni v 45-nanometrskem procesu in se parijo s platformo socket F. AMD se je namreč odločil, da jo bo molzel še malo dlje, namesto da bi v drugi polovici leta predstavil novo, tretjo generacijo podnožij za opterone. Slednja, s kodnim imenom maranello in podnožjem G34, bo tako nastopila šele naslednje leto, v navezi s šestjedrnim procesorjem sao paolo. Zdaj ste geografsko procesorsko podkovani.

Še par grafičnih vestičk

Najprej rahlo razočaranje: famozni AMDjev džipiju RV790, o katerem smo pisali v prejšnji številki, vendarle še ne bo prvi namizni procesor v 40 nanometrih, kot se je sprva napovedovalo. Sedaj je namreč jasno,

da gre le za navit RV770 (ki ga pestujeta HD4850 in HD4870), in sicer s 750 na 850 MHz. Kartica, v kateri bo čepel, bo odgovarjala na ime radeon HD4890 in med nas dospe aprila. Zato pa je še kako 40-nanometrski prihajajoči AMDjev repertoar na mobilnem področju, kajti v tovarne prenosnikov sta že začela romati mobilna radeona HD4830 in 4860. Ker njuna konkurenca, torej Nvidia, še vztraja na 55 nm, gre za prva grafična procesorja s tako majhnimi pretikali. AMD se postavlja predvsem z varčnostjo in drobčkanostjo, toda novincev ne gre podcenjevati, saj je 'šestdesetica' sparjena s pomnilnikom GDDR5 in v neposrednem dvoboju menda pošteno naklesti namiznega HD4850. Obe nudita tudi polno podporo standardu DX 10.1 in gladko sučeta visokoločljive vsebine.



Za AMDjev uspeh je ključnega pomena partnerstvo s tajvanskim proizvajalcem TSMC.

Nvidijin razglas na prenosniškem področju po drugi strani krepko spominja na lanskega, le da so ime tedaj aktualne mobilne grafe zamenjali z geforce GTX 280M. Zanj vnovič trdijo, da je 'najhitrejša mobilna grafika na obli' in 'za 50 % hitrejša od predstavnika prejšnje generacije'. V resnici se pod hladilnikom skriva le še ena izpeljanka sedaj že starodavnega jedra G92 (njegova osnova je dobri stari 8800 GT), kar pomeni, da 280M nima stičnih točk z namizniškim GTX 280. Jasno – sodobno jedro v slednjem je preveliko in preveč požrešno za rabo v prenosnikih. Zeleni so sočasno izpljunili še GTX 260M in GTS 160M ter 150M, ki so tako kot veliki brat prepakirane različice že čipov. Zeh.

Cebit 2009

Organiziranje masovnih sejmov v času recesije je nehvaležen posel, kar je letos moral priznati tudi Ernst Raue, šefe največjega tehnološkega skupa na obli, Cebita. Ta se je med 6. in 9. marcem kot vedno odvil v hladnem Hannovru, a je letos izzvenel nadvse mlačno. Stojnice je postavilo le okoli 4300 podjetij, med katerimi so manjkale mnoge zvezde stalnice, denimo Logitech. Manjše je bilo tudi zanimanje obiskovalcev: skozi gigantske hale se jih je sprehodilo 'vsega' 400 jurjev. Navednice zato, ker je to še vedno grozobilno visoka številka, ki Cebit uvršča med največje razstave. A upada ni moč spregledati, posebej v primerjavi z 850.000 ljudakeljni iz leta 2001. Raue dejstev zato niti ni skušal ublažiti, vendar je rekel, da povsem nezadovoljen ni in da so pričakovali še slabše rezultate. Lepi obeti za industrijo, ni kaj. Precej bolj optimističen je bil Švarci, ki je kot predstavnik partnerske dežele Kalifornije obiskal Cebit v spremstvu petdesetih najvidnejših podjetij, med njimi Intela. Guvernator je skupaj s kanclerko Merklovo podal otvoritveni govor, v katerem je navzoče pozval k inovativnosti, kreativnosti in dejavnem iskanju izhoda iz težavne finančne situacije. Ter k kupovanju ameriške robe. Dejal je, da so ravno krizni časi najboljša priložnost za dobre poslovneže, kar bržkone niti ni napačno. Kakopak si ni mogel pomagati in je govor začinil s pripovedovanjem o svoji bilderski preteklosti in tem, kako je zaslužil 'lots and lots of money', medtem ko je navzoče ob odhodu pozdravil s "Hasta la vista bejbi, ajl bi bak!" Brez heca.



Previdni Nemci očitno ne verjamejo v prehodno naravo recesije, zato bodo Cebit prihodnje leto skrajšali za četrtino.

Arni je s tem postavil višek sejma, ki ga ni presegel noben govornik ali podjetje. Dejanskih najav novih izdelkov, vsaj takih o katerih bi se splačalo pisati, je bilo namreč izredno malo. Dvakrat lahko ugibate, kaj so nosili kazat razni Tajvančki. Jep, netbooke, še več netbookov in potem za spremembo še netbooke. Pa kako ohišje, napajalnik in paličico rama. Juhej.



Najprej je bil, potem se je z njimi tepel, sedaj pa se z njim rokuje in jim je iz hidravličnih krempljev. Arni in robot.

Solarni dirkalnik



Tekmovanje World Solar Challenge se nezadržno bliža in ekipe so pričele razgrinjati tančice s svojih zanimivih prototipov. Najprej so se izprsili študentje slavne ameriške univerze MIT, ki v svoje povsem novo vozilo eleanor polagajo velikanske upe. Kljub strožjim letošnjim pravilom, po katerih mora biti voznik nameščen v sedečem položaju (doslej so lahko ležali), jim je uspelo skonstruirati specifikacijsko najboljši dirkalnik doslej. Eleanor dosega ribje spolzki koeficient zračnega upora, s celicami proizvaja 1200 vatov moči in dosega hitrosti nad 140 kilometrov na uro. Ali bo to dovolj za triumf nad štirikratnimi zaporednimi prvaki, nizozemsko ekipo Nuon Solar, bomo videli oktobra.

Lovdanju se bliža konec

V Partisu, Slo-sharingu in podobnih slovenskih gusarskih zalivih naj po hitrem postopku razvijejo jadra, kajti zajebancije je konec. Naša novopečena vlada se je namreč odločila, da pokadi tako polsposobnim birokratskim obotavljivcem v Bruslju, ki jih peljejo scat celo nadebudni švedski mulčki s Piratebaya, kot gusarstvu v dolini šentflorjanski. Zato bo med 31. marcem in 2. aprilom v veljavo stopilo zakonsko dopolnilo, ki bo policiji omogočilo neposredno sledenje dolsnemanja. Ker vlada meni, da je tako početje eden glavnih vzrokov za recesijo pri nas, bodo lahko možje pravice brez naloga vstopili v vsakogar domovanje, mu zaplenili sleherno piratsko elektronsko opremo (za vsak slučaj sem štejejo mikrovalovno pečico, USB-žvau in vtičnice) ter ga z njo vred odmaršírali na postajo, kjer bo pela najmanj šiba, če ne kar Aynee (ajjj, neeee!). Poleg tega kanijo vse internetne pakete preurediti tako, da bodo hitrosti ostale enake za isto ceno, da pa bo ves promet nad 3 GB, kar je čez in čez dovolj za normalnega uporabnika, koštal po deset evrov za vsak dodaten giga. Slovenija bo tako postala prvo docela nepiratsko območje v Evropi, kar bo privabilo dodatne turiste in omogočilo novo akcijo Slovenske turistične agencije pod geslom 'Slovenia – completely scorbutus-free!'.
V namen javnega protesta Jokerjeva anti-antipiratska veja Pubix na prvega marelja dan zato organizira tržnico komunistične robe pred parlamentom. Pekli bomo 0-day warez, za najbolj lačne piratske strice pa tudi krvavice!

PRED VRATI SO NOVA OKNA

Začetkom leta je Microsoft javnosti omogočil dolpoteg predogledne inačice Windows 7. Med hordami, ki so dušile strežnike, je bil tudi Luni.

Vista je za redmondskega giganta kočljiv izdelek, ki se v interne anale ne bo zapisal z zlatimi črkami. Navedoma revolucionarni sistem se je znašel v hudih težavah že med razvojem, nakar je po krepko zapoznelem izidu požel kaj malo hvale. S strani medijev in strokovne javnosti (tudi nas, glej članke z idji 3602, 3801 in 4867) je sicer bil deležen pozitivnih kritik, toda med uporabniki se je razširilo prepričanje, da gre za počasen, nezdružljiv in problematičen sistem. Kako in zakaj sicer ni jasno niti nam, niti Microsoftu. Nemara del problema predstavljajo kot skala trdna Okna XP; morda je ljudstvu prekipelo zavoljo novega modela zvočnih in zaslonskih gonilnikov ter iz tega izhajajočih združljivostnih zagat; možno, da je jezo povzročil manko velikega dela napovedanih funkcij. Ali pa je rulja raje prisluhnila kulskemu ter modnemu Applu, ki je oglaševalsko nerodnost Microsofta spretno izkoristil s serijo humornih, a pikantno zbadljivih reklam.

Kakorkoli, škoda je bila storjena in kravatarji v Redmondu so se odločili, da se situacije ne splača reševati po dolgi poti. Razgledu so namenili (mnogo) predčasno upokojitev ter vse upe položili v naslednika s preprostim nazivom Windows 7. Programerji so tipkarili, risarji malali ikone, projektni vodje švicali pod pritiskom in rezultat njihovega triletnega truda je pred nami. Ali tako hiter razvojni cikel lahko sproducira boljši sistem od tistega, za katerega so porabili desetletje? Je Microsoft le zadel zlato terno ali jo je vnovič zgrešil? Pa poglejmo...

Vista v2

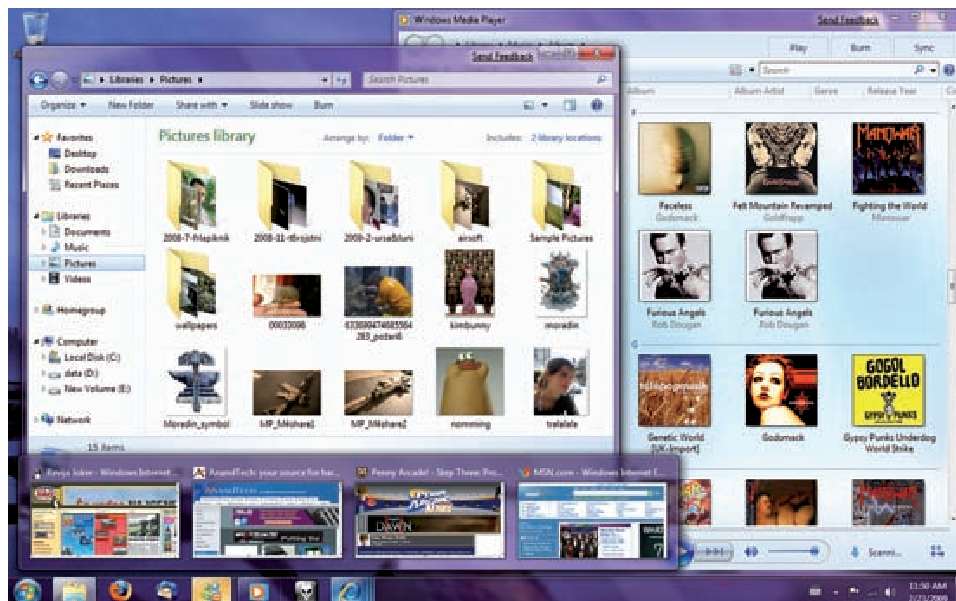
Najpomembnejše in že med namestitvijo v oči skakajoče dejstvo je to, da Sedmica ni povsem nov operacijski sistem. Kjer je Vista razdrla malodane vse veze z ancientnimi Okni NT, na katerih sta temeljila 2000 in XP, se Windows 7 zadovolji z evolucijo. Pod fensi preoblekico bije znani Razgled z docela istim ali zgolj malenkostno spremenjenim jedrom ter gonilniškim modelom. Tak pristop razumljivo nosi tako pluse, kot minuse. Med prvimi izstopa prijaznost do vseh vpletenih. Microsoftovi programerji so se vpričo znane osnove lahko posvetili finesam ter nadzoru kakovosti, proizvajalci trdnine so doslej že zaobvladali sistem za šoferje, softverskim hišam ni treba preizobraziti celotne delovne sile, fabrike računalnikov pa ostajajo na domačem terenu. In uporabniki? Ti bodo z veseljem ugotovili, da so združljivostne težave praktično neobstoječe. Železnina in aplikacije, ki delujejo pod Visto, pridno meljejo tudi v Windows 7. Še nikoli doslej nismo dobili preizkusne inačice operacijskega sistema, ki bi obratovala tako celovito in neproblematično!

Cena za vso to držanje-za-roke-in-petje-srečnih-pesmi je odsotnost zares novih funkcij. Najbolj v oči zbode dejstvo, da Windows 7 gladko ignorira fičre, ki so jih napovedovali že za Visto, denimo napredni datotečni sistem WinFS. Še več, potrudili se niso niti okoli v Visti prisotnih, a slabo izkoriščenih lastnosti. Lep primer je podpora za igre, ki so ji v Razgledu bili položeni konkretni temelji. Ocenjevanje zmogljivosti računala v direktni navezi z nalinijsko bazo zahtev je fenomenalna ideja, ki pa nikoli ni prav zaživela. Takisto centralno informacijsko mesto za špile v menijskem odseku Games ter večigralski servis Line Anywhere, ki bi naj združil igričarje na vseh Microsoftovih platformah. V trenutni različici 7 vse to ostaja na enakem dojenčkastem nivoju kot v Visti in resnično upam, da se bodo meseci do izida topodročno konkretno poznali. Drugače bodo pokali monitorji in teklo žolčno črnilo, majkemi!

Iiii, kako je lep!

Na katero vabo sedma Okna potemtakem lovijo uporabniške ribice? V prvi meri na izgled. Za splošno podobo je poskrbela večidel ista ekipa ljudi, ki je prenovila vmesnik zadnjega Officea. Njihovi napori so očitni na novi opravilni vrstici oziroma taskbaru, ki je fasala največjo spremembo po izvirnih Oknih 95. Drobčkane sličice z imeni programov so zamenjale velike in jasne ikone z zmožnostjo prostega razporejanja, sidrenja in brisanja. Učinek je sprva nekoliko zmeden, saj na prvi pogled ni očitno, katere slike predstavljajo bližnjice, katere pa delujoče programe. Toda subtilni efekti na ikonah kaj kmalu postanejo instantno razpoznavni. Aktivne aplikacije dobijo steklasto obrobo, programi z večimi instancami (naprimer brskalnik z zavihki ali več dokumentov v Wordu) nase opozorijo s stiliziranim zavihkom, potek kopiranja filetov ali prenašanja s spleta se odraža kar na glavni ikoni... Ključen del prenove taskbara so tudi skočni seznami oziroma jump lists, do katerih prideš z desnim klikom na sličico. Microsoft je vanje stlačil najpomembnejše funkcije: desni klik na WMP sproducira hitri dostop do knjižnice in osnovnih predvajalnih kontrol, medtem ko so v Messengerjev meni vdelani preklopniki statusa. Skočni seznami so izvedeni skozi Vistin vmesnik Most Recently Used, zato načeloma delujejo z vsemi sodobnejšimi aplikacijami. Toda ozadni sistem je precej zmogljivejši in za Win 7 prirejeni programi bodo skoznje ponujali marsikak bonbonček. Desni gumb se vrača!

Sedmičino namizje takisto obvlada nekaj novih trikov. Takoj opazno je izginotje stranske letve z gadgeti. Slednji so sicer prisotni, vendar odslej niso vezani na svoj košček zaslona, temveč prosto plavajo po namizju. Osvoboditev gedžete dela uporabnejše, saj ni več tistega kljuvajočega občutka, da bi desni del zaslona lahko bil izrabljen za kaj koristnejšega. Namesto tega v skrajnem desnem delu opravilne vrstice ždi vroče mesto, ki vsa aktivna okna naredi prozorna in tako da prost pregled nad namizjem ter gadgeti. Mac OS X preko tipke F11 ponuja slično funkcionalnost, katero smo v Oknih vedno pogrešali. Desktop nadalje bolje obvlada odprta okna. Povečevanje, minimiziranje ter urejanje aplikacij je izvedeno s samoumevnimi gibi. Če primeš okno in ga potegneš na vrh zaslona, se bo razkomotilo čez celotno površino, zadeg v desni rob ga poravna desno in razpotegne



Raziskovalec je storil pomemben korak naprej in je z mešanico staroŝolske ter knjižnične ureditve zares uporaben. Lahko pa bi bil še boljši in bi večpredstavnost prikazoval tako kot WMP.

točno do polovice, dotik roba opravilne vrstice poskrbi za razširitev v navpični smeri... Zares priročno, zato upam, da bo Microsoft novost poudaril in jo približal uporabnikom. Bilo bi škoda, če bi ostala spregledana. Enako velja za nov nabor tipkovniških bližnjic, ki vso omenjeno funkcionalnost ponuja skozi kombinacije tipke Windows in smernih pritiskal. Ta se mi zdi naravnost fenomenalen.

Vmesniške prenove je bila deležna tudi večina sistemskih kontrol. Reorganizacijo dotičnih v aktivnostne centre je pričela že Vista, vendar prehod ni bil izpeljan konsistentno in celovito. Okna 7 nadaljujejo začeto in skupni učinek je precej boljši. Nadzorna plošča je povsem predelana in razdeljena v tematska področja. V enem domujejo kontrole uporabniškega vmesnika, namizja in podobnega, v drugega so združene varnostne funkcije, tretji skrbi za nadzor nad železnino in tako naprej. Starim mačkom bo to povzročilo nekaj preglavic, saj so funkcije precej premešane, povrhu pa dostop do določenih globjih nastavitev (recimo lastnosti mrežne kartice) zahteva več klikov. A manj izkušeni bodo prijaznost centrov zgolj pozdravili.

Nepogrešljivi spremljevalci

Vdelane aplikacije so stalnica Microsoftovih sistemov in povod za marsikatero obtožbo o monopolizmu. Windows 7 na tem področju dela konkreten in presenetljiv razčefuk. Na prvem mestu sta oba raziskovalca, spletni ter lokalni. Prvi prihaja v obliki (ne)slavnega Internet Explorerja 8, na katerega čakamo kot Yohan na novo biciklistično menadžerščino. Osmi IE je pomemben odmik od doslejšnje Microsoftove internetne strategije, saj se končno podreja splošnim standardom in se za razliko od predhodnikov ne trudi rezbariti svojega koščka spleta. Prenovljeni izrisovalni pogon pravilno prikazuje opazno več pagin (IE8 združljivostni test Acid2 opravi z odliko, medtem ko se mu pri Acidu3 v trenutni inačici še lomi), je pa malce ironično, da mu sedaj težave delajo starim IEjem namenjena spletišča, na katerih se kolca tudi Firefoxu in druščini. V ta namen so ga celo opremili z gumbom za prikaz v združljivostnem načinu, s pomočjo katerega emulira starejše Raziskovalce. Osmica je povrhu bliskovito hitra, obvlada ločene procese za zavihke in še dosti bonbončkov. Če bo do izida porihtana tako, kot se spodobi, bo Lisica spet dobila silovitega tekmeca. Zakaj če? Ker je IE 8 v trenutni obliki živce kravžljajoče nestabilen in problematičen. Microsoftovce tu čaka še veliko dela.

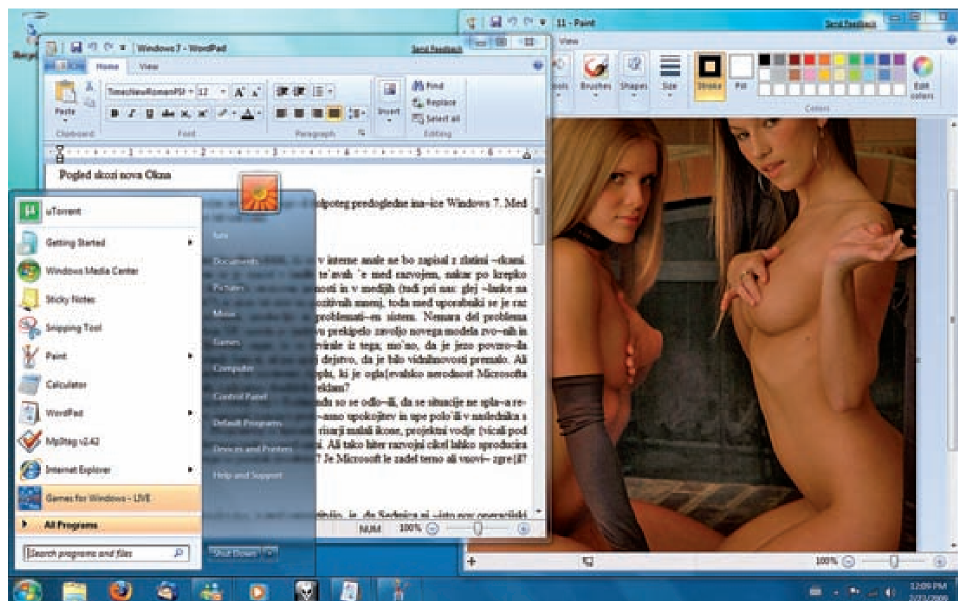
Datotečni raziskovalec je takisto bil deležen velike mere pozornosti. Po novem je organiziran knjižnično, s hitrim dostopom do dokumentov, glasbe, slik, videa in podobnega. Mape so dinamične, torej lahko prikazujejo filete z večih diskov, kar je jasen poklon virtualnemu datotečnemu sistemu. Drevo z diski je sicer še vedno prisotno, toda uporabnikom se pri večini dostopov ne bo treba ukvarjati s fizično lokacijo podatkov.

Kar se preostalnika tiče, je Microsoft opravil presenetljiv rez venomer rastočega števila vdelanih aplikacij. Doslejšnje stalnice tipa Windows Movie Maker, Photo Gallery, Calendar in celo Windows Mail so preprosto odstranili in jih ponudili skozi zastonjski spletni servis Windows Live. Uporabniki so torej dobili točno tisto, kar so že leta goreče zahtevali: možnost izbire. Če se vam Microsoftove rešitve dopadejo, si jih lahko snamete v parih klikih, ako po drugi strani prisegate na Thunderbird, pa vam protiustreznik ne bo zasedal prostora na disku. Rez so preživeli zgolj absolutni nujniki, kot so Calculator, Paint in Wordpad. Preživeli je nemara napačen izraz, kajti vsak od dotičnih je bil deležen pomembne posodobitve, tako s funkcijskega kot vmesniškega stališča!

Obetaven začetek

Tako hiter pregled kakopak ne more zadostno podati vsega, kar prinaša Sedmica. Svoje vrstice si zaslužijo najmanj še meni Start, prevetrena inačica sporne zaščite UAC, hitrostne izboljšave, novo počivališče za ikone ozadnih programov, pa takoimenovani Action Center, samodejno hendlanje s sistemskimi težavami, ki je dejansko uporabno, naposled boljše orodje za urejanje fontov (LordFebo poskakuje od veselja), sistemska podpora za pečenje datotek .iso ... A naj bo zaenkrat zadosti, kajti do izida Windows 7 nas loči še več kot pol leta.

Microsoft je z novincem nedvomno na pravi poti. Čeprav so bili tekom razvoja primorani žrtvovati določene funkcije in jih na poti do splovitve čaka par nevarnih pasti, si od 7 upravičeno lahko obetajo veliko. Poliranje uporabniške izkušnje se jim bo gotovo obrestovalo in že vidim, kaj bo skupno mnenje javnosti: "Win 7 je to, kar bi morala biti že Vista!"



Meni Start je večidel enak Vistinemu, z malenkost premetanimi bližnjicami ter skočnimi seznami. Mimogrede, raba 'klasičnega' menija ni več možna, kar bo razžalostilo najmanj štiri trdojedrne gike.

IGRARSKI FABRIKI

Aggressorju se izpolni velika želja, saj mu dovolijo pokukati v dva velika in znana studia za razvoj špilovja.

Vsak od vas ima neko predstavo o tem, kako dandanes nastajajo velike igre. Ponavadi gre v smeri, da programerji z velikimi očali odtipkajo tisoče vrstic kode, ki povedo, kako umotvori risarjev in animatorjev kolovratijo po zaslonu. Sledi injekcija hroščev, da ni dolgčas, in igra je 'pozlačena'. Vse okej. A četudi je večini približno jasno, da Korejce v Crysisu sestavljajo poligoni in teksture namesto črne magije, si redkokdo lahko zamisli, v kakšnem okolju ideje nastajajo. Kaj se skriva za vrati birojev zvenečih imen? So to laboratoriji s preučevanjem živih mutantov v kletkah, da je igra lahko čimbolj pristna? O zadevi sem se prepričal na lastne oči, saj me je Activision v navezi z distributerjem Videotopom povabil na turo po sobanah Neversofta (Tony Hawk, Guitar Hero) in legende trirazsežnih streljank, Ravena.

Lars ne zna igrati bobnov

Prostori Nikolimehkih so locirani nekaj minut vožnje iz kalifornijske Santa Monice, predmestja Los Angelesa. To pomeni klasično, JCTju in bralstvu že znano floro in favno ročtov, ki na parkiriščih perejo avtomobile. Na zunaj bajta ni videti nič posebnega, saj je predelana iz nekdanjega skladišča. Toda ob vstopu nas na to, kje smo, koj opozori s stene srepeči Spider-Man, ki si je zase vzel pročelje veže, ostale stene pa prepustil podpisanim plastičnim kitaram za Guitar Hero. Te se na poti v notranjost umaknejo pravim, takenako podpisanim instrumentom. Ta trenutek najbolj izstopajo tri kitare in bobnarske paličice dedcev skupine Metallica. Jasno, Neversoft je pravkar do vratu v snovanju njihove kitarsko-herojske igre, ki v Evropi izide maja.

Studio ima lepo zgodovino, saj so ga leta 1994 ustanovili trije člani tedaj propadlega nikad-čuo krožka Malibu Interactive. Prva leta niso bila ravno produktivna, saj so možje slalomirali med manjšimi uspehi, predelavami, propadlimi projekti in prodajo svoje tehnologije večjim imenom. Preobrat je prišel leta 1999, ko je Neversoft ustvaril Tony Hawk Pro Skaterja, noro uspešno franšizo, ki je hišo velikosti petnajstih mož urno povečala na več kot sto programerjev, risarjev, animatorjev in stalnih sodelavcev. Sledili so Pajkomož, spregledana divjezahodna streljanka Gun in leta 1999 prevzem s strani Activisiona, zadnja leta pa so znani predvsem po Guitar Heru, ki so ga prevzeli od Harmonixa, ko je ta Activisionu pokazal jezik.

Zaradi GH: Metallica je bil v znamenju kitarskih rifov večji del novinarskega obiska, kjer so se prepletale predstavitve špila in sprehodi po sobicah, koder so nam ustvarjalci razlagali, kako so uspeli Hetfieldovo faco napraviti tako zabuhlo, kot bi ga nekdo trikrat okrog kepe. (Mogoče Mustaine?) Dasi je bilo srž GHjev vselej vozlanje prstov na kitari, gre v vidno plat igre ogromno dela – odstotkovno so ji namenili precej več truda 175 mož in žena, ki v bajti delajo za Neversoft, kot snovanju notnih črtovij. Še več, slednje je umaknjeno v peščico sobic v pritličju, medtem ko stene po vsem studiu zasedajo konceptne ideje Hammetovih prstov in nato njihovi izrisi v različnih poligonskih ločljivostih. Bend je z Neversoftom sodeloval tesno – praktično vsako odločitev so požegnali sami in tudi v špilu so njim ljubi komadi. Lars je Battery nedvomno izbral samo zato, da bodo bobnarji točili zmajeve solze. Naslov bo v GH namreč za tolkače uvedel težavnost expert+, ki bo siceršnjemu pedalu dodala še drugega. Tako bo lahko GH: Metallica vaš domači nadomestek za steper. Prav vsakdo v razvojnem timu je umel povedati, da so Metallica izvrstni sodelavci in da v resnici nimajo muhavih zahtev ("Vsi smo pričakovali nasprotno, toda v resnici niso kreteni.") Jih je pa bilo treba na začetku omehčati, kajti za prve zajeme gibanja (motion capture) je morala Neversoftova oprema iz Santa Monice romati na sever v San Francisco. No, ko so možje v bendu videli rezultate, sta Lars in James navdušeno prišla dol k njim posnet podrobnejše zamahe.

Neversoftov mo-cap studio je nekdanja skladiščna dvorana, ki meri nekaj deset metrov na stranico. Kot pri vsakem zajemanu gibanja na sredi ždi človeček, oblečen v posebno obleko, ki ima po površini posejano referenčne elemente; ponavadi so to plastične kroglice. Okoli prostora, koder se izvaja gibalne vragolije, je postavljena mreža kamer. Snemajo s 120 slikami na sekundo, podatki pa romajo v računalnik, kjer softver na slikah zazna referenčne točke in izriše mrežo, ki predstavlja gibajoči se lik. Ko se slike poženejo v tek, lahko na podlagi gibanja animatorji napravijo akcijo, ki bo na ekranu videti kot bobnanje namesto kot štrikanje. No, podatke je treba pred oddajo animatorjem dodobra obdelati, saj animatorska orodja, kot je Maya, surovega signala iz mo-cap studia ne znajo prebaviti. Predelavi in delni animaciji sta namenjeni kar dve sobani s skupno približno desetimi ljud-



● Človeček, ki je načeloval oddelku za obdelavo podatkov iz zajema gibov, nas je bil izjemno vesel. Ga gre razumeti, saj je nenehno v družbi psa na trokolesu.



● Preizkuševalce napaberkujejo med lokalno mladino, kar je praksa domala povsod. Bolj kot precej mizerno plačilo jih privlači sam šiht. Itak.



● Kot sem omenil, vozljanje prstov ni pobrano iz zajema gibanja, zato so animatorji sedli in pridno motrili kup videov. Pomagalo je, da se kitaristi blazno radi nastavljajo kameram s svojimi leet solažami. Take trenutke igra vestno posnema, čeprav se sam še vedno sprašujem po smislu. No, Neversoftovci so odločeni, da to seka.

mi, ki morajo dan za dnem zelo proletarsko poenostavljati in piliti gibajoče se mreže točk. Obraz in prsti v zajem gibanja niso všteti, zato si morajo ustvarjalci pomagati drugače. Prstne karafeke so prepuščene domišljiji animatorjev, medtem ko je obraz domena posebnega studia v hiši in igralca Adama Jenningsa. Hitra kamera natančno snema grimase, zabeležene z upoštevanjem sedemdesetih minielementov na njegovem obrazu, podobno kot pri opisanem gibanju teles. Jennings je bil tako model za frise vseh likov v Guitar Herih do sedaj, z eno samo izjemo – Stevena Tylerja iz Aerosmithov, ki je hotel zajem obraza narediti sam. Njegov obraz je pač ... poseben.
Oprema za zajem gibanja ni poceni, saj vsaka od hitrih kamer stane celo premoženje. Neversoftov studio je za potrebe Tony Hawkov izdatno financiral Activision. Zato ni težko razumeti, da so svoje zmogljivosti tako energično vložili v vidno plat GH: Metallice. Bojda je zanje zelo važno, da bo gibanje na zaslonu kar se da natančno posnemalo dejanski bend. Igra za navdušence, torej. (-Sneti: Samo da ne bo ratal A thing that should not be!) Vendar ne le glede slemanja. Z uspehi v igri se bo poleg znane odklenila še obilica dodatne vsebine, kot je ozadje vsakega od komadov, zgodovina Metallice in podobno. Na enem od videov je posnet Lars, ko se mu v novih časih na začetku Batteryja zalomi kakih desetkrat. Menda se ga je moral zopet naučiti.



X-Men Origins: Wolverine

Preden človek natančneje pogleda Wolverina, se lahko hitro znajde v pasti, da bi ga označil za še eno plehko igro po filmu. Naslov je namreč po njem napravljen, dokaj zvesto mu sledi in si iz njega sposoja video izrezke. Toda dvomi se začno krhati ob prvem krvavem obglavljenju, ko naš junak sovragu s kremplji oddrobi glavo, da curek krvi naredi tri pentlje v zraku, preden zalije ekran. In se v celoti razblinijo, ko ploščšek v roke vzameš sam.
Po domače je X-Men Origins: Wolverine skupek God of War ter Ninja Gaidena in če je kdo dovolj pravomoški, da se jima postavi ob bok, je to ravno Rosomah. Kakopak z vestnim glasom in podobo Hugha Jackmana. S čimer ne mislim na tisto elegantno s podelitve letošnjih oskarjev, marveč na osorno, agresivno, kosmato živalskost. Wolverine najprej prebada – trikrat, da je za zihr – in šele potem sprašuje. Ravenu je uspelo v igro prenesti večino surovosti in nasilnosti, saj je naš lik eksploziven in ko skoči, tarča najebe. Njegova glavna prednost je poleg surove moči in odpornosti sposobnost samozdravljenja in dejansko se nam življenje obnavlja precej hitro. Vendar to ne pomeni, da smo neranljivi, saj nam pot slej ko prej prekrižajo bitja podobnih sposobnosti.
Gibanje in nadzor sta gladka, spisek kombinacij in posebnih prijemov pa obširen. Kot se zagre, jih bomo odklepali postopoma. Razne oblike mahanja in žokanja s šapami so logične, zlasti pa navdušijo skoki, s katerimi lahko hitro premerimo razdaljo do nasprotnikov. Wolverine namreč sam po sebi ni oborožen in raba krepelc bo v špilu zelo omejena. Vse skupaj zabelijo absurdne akcijske situacije, na primer klatenje helikopterja, ki ga s kremplji presekaš na pol. Druga možnost je, da pilota potegneš ven skozi sprednjo šipo in ga zabrišeš v lopatice propelerja.
Koga bomo videli od ostalih mutantov, niso hoteli povedati, bo pa eden od šefov velerobot vrste sentinel (če niste koj pomislili na začetno stopnjo God of War 2, pojdite stat v kot). Špil je v alfa fazi pokazal veliko, tudi vizualno – avtorjem je uspelo s skorajda začetno verzijo Unreal Engina 3.0 ustvariti tako prelestno podobo, kot je ni niti Epicu. Čakam slinast. (Kar daj, ampak Rosomah je moj mofo! –Sneti).



Karton in steklo

Neversoftov delovni dan se ponavadi začne in konča v sejnih sobah, ki jih je povsod polno, ker se tamkaj kakopak zgodi največ 'brainstorminga'. Ko je treba doseči soglasje glede naslednjega koraka, se vanje umakne ves posamezen oddelek. Hierarhija v igričarskih hišah ni povsod enaka, toda praviloma je na vrhu eden ali več 'lead designerjev', vodilnih ali vodstvenih oblikovalcev, ki si zamislijo sistem igranja in splošno vsebino igre, nakar prenesejo zadatke tlačanstvu artistov in programerjev. Koliko imajo ti besede pri projektu, je odvisno od studia. Vodje v tako velikih skupinah zato nimajo na grbi le vsebinskih zamisli, marveč tudi organizacijo dela, ki je izjemno pomembna za hitrost izpeljave projekta. Zato ni izjema, da so za slednjo zadolženi posebni ljudje – 'project leaderji' ali 'project coordinatorji', se pravi projektni vodje ali projektni usklajevalci.



● Ena od štirih zvočno izoliranih sob za zvok v Ravenovem studiju. Tale je namenjena obdelavi ambientalnih efektov, kot je žuborenje vode. Na desni zgoraj vidite razvojni verziji za xbox 360 in PS3.

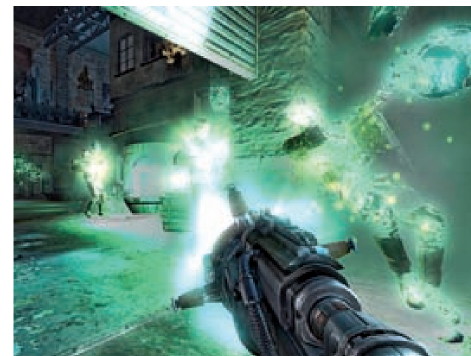
Da so Neversoftovi prostori v nekdanji skladiščni hali, je vidno tudi od znotraj. Stene so kartonaste ali steklene, 'umetne sobe' so posejane po precej veliki površini. Prisotni imajo obilo prostora, kar se kaže v delovnih razmerah. Niti ene kocke (cubicla) ni bilo uzreti, delo pa ponavadi poteka v sobah s po nekje šestimi delavci, ki imajo ogromne mize z najmanj po tremi monitorji. Zanimivo je, da dandanes večina grafičnih oblikovalcev že uporablja LCDje in katodnika sem kljub proslavljeni natančnosti barv uzrl cela dva, od teh je bil eden v rezervi. Se ti pa pocedijo sline, ko na vsakem delovnem mestu vidiš gromozanskega wacoma in namesto oken HD-televizorje, na katerih prisotni motrijo načrte za trenutni dan. Neversoft je za Activision pač pomemben in pri opremi ni ovir.

Eden od 3D oblikovalcev je ponazoril proces oblikovanja učinkov odrskih luči v GH: Metallica, ki sega od pregledovanja neštetih fotografij z dejanskih koncertov prek risanja konceptov, s katerimi je bila zato barvito posejana vsa stena, do izvedbe v izdelovalniku stopenj. Sosednji risar tekstur je istočasno v tandemu s Photoshopom farbal teksturo odra. Pri tem večina oblikovalcev za premikanje objektov po ekranu raje kot miško uporablja kar risalno tablico.

Ko se na obisku Neversofta nisi ubadal s spremljanjem oblikovalskega procesa igre v delovnih sobah, si kolovratil po hodnikih, polnih scenskih artefaktov s smenjev (ponavadi E3jev), ter nadaljnjega repertoarja podpisanih predmetov. Slasheva kitara, Tonyjev skejt in tako dalje, vse do pravega japonskega avtomata za Drum Manio. Kdo bi si mislil, heh. Prav zadaj, poleg dvorane za zajem gibanja, se je drlo krdelo otročadi – lokalni testerji. Nasploh je bilo vzdušje v Neversoftu zelo sproščeno, lahko bi rekel kalifornijsko. Delovnik je klasični 'nine to five', za katerega pa vsi vemo, da zna biti v softverski industriji še kako raztegljiv. Še pri nas, cajtegih je, kaj ne bo pri avtorjih iger. Mimogrede, z neke vitrine sem hotel izmakniti figurico Larsa Ümlaüta, ampak me je tajnica grdo pogledala. Potem je nisem.

Krokarji

Middleton je pohlevno mestece, pravo nasprotje Kalifornije in drug obraz Združenih držav. Gre za predmestje Madisona, prestolnice zvezne države Wisconsin na severovzhodu Amerike, v okolici Velikih jezer in že skorajda pri Kanadi, ter za kraj, ki na lestvicah najboljših placov za življenje v Ameriki kljub muhastemu vremenu že več let vztrajno prihaja med prvo deseterico. Nič čudnega, da si je tu prostor našel studio Raven, ki za večino vas ne potrebuje več posebne predstavitve. Kdorkoli se ima za špilavca prvoosebnih streljank, je zaprmej dal skozi vsaj polovico njihovih naslovov, ki obsegajo Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Elite Force, Jedi Outcast in Quake 4. Nič čudnega, če smo jih njega dni označili za prince prvoosebnih streljačin. Nastal je leta 1990, ko sta se brata Brian in Steve Raffel vprašala, če bi bilo namesto obsesivnega igranja D&Dja nemara bolje napraviti svojo igro. Platforma je bila takrat amiga in nastala je frpjka Black Crypt, prva krokarska igra, ki smo ji dali 90. Nas pa je Brian Raffel povprašal, če gremo malo z njim naokoli.



● Ena od kul reči v novem Wolfiju bo dosti večja bera odpuljenih orožij kot v predhodniku. Že v prvi tretjini igre bomo pograbili zadevščino, ki od sovragov pusti samo kupček žolce.

Raven je videti malce drugačen kot prejle orisani kalifornijski studio. Zimski klimi primerno gre za bolj sterilno ozračje in tesnejše okolje. Tu v nasprotju z Neversoftom kockasti štiblci predstavljajo delovni prostor večine od prav tako okoli 175 delavcev. Izjema so posamezni studiji za zvok, snemanje in Ravenov lastni oddelek za motion capture. Prav zdaj imajo v produkciji kar tri težkokategorne igre: X-Man Origins: Wolverine, Wolfenstein in Singularity, zato je bilo moč od blizu videti mrzlično dejavnost v vseh oddelkih. Na primer v tistem za zajem gibanja. Brian se je pošalil, da so ga hoteli imeti že pred Neversoftom, ampak ga je Activision raje kupil Kalifornijcem namesto njim. Naposled so ga tako financirali sami. V dvorani, nekaj manjši od Neversoftove, a podobno opremljeni, sta profesionalna igralca simulirala napad komandosov. V zanosu sta se metala okoli lesenih kulis, obloženih z gumo, in kričala kot jesiharja, medtem ko so novinarski publiki kazali hitro obdelane podatke, projicirane



● Brian Raffel v sobi za trirazsežni zajem površine razlaga, kako iz dobljenih podatkov nastajajo skale in opeke. Mimogrede, količina figuric na mizi ne odstopa od povprečja v hiši. Pa dekleta je bilo treba žal iskati z lučjo.



● Imelo me je, da bi igralca v Ravenovem studiju vprašal, če bunkice kdaj zasvetijo, pa nisem bil žleht. Sobana je drugače zelo podobna šolski telovadnici, če seveda odmislimo opremo in kamere – ena je vidna zgoraj na drogu.

na steno. Brian je omenil, da so se na začetku z gibanjem precej lovili, saj so muvanje najprej zanalašč zapretiravali, kar pa je izpadlo naravnost ogabno. Šele profesionalni igralci so ponudili dovolj dobro prepričljivost. 'Soldata' sta pri premetih uporabljala orožja iz pene, kajti v nekem drugem studiu se je pripetilo, da si je igralec ob padcu s plastično puško zlomil vrat. Res. Baje.
Sledil je obisk izolirane zvočne sobe, ene od štirih v hiši, zadolžene za ustvarjanje realističnih zvokov. V tistem času so se tamkaj ukvarjali s čim prepričljivejšim padanjem granat na tla. V ta namen je eden prisotnih zaposlil strica, bivšega marinca, da mu je priskrbel nekaj praznih ročnih granat. Te so nato metali, drgnili in kotalili po opekah, da so dobili obilico posnetkov. Sledila sta obdelava in kombiniranje posnetkov, da je reč na zvočnikih izpadla kar se da žmohtna. Zvoki, ki jih slišite v igri, zato niti niso čisto realistični. Za udarec ob tla so namreč na koncu vzeli kombinacijo padca in kotaljenja s povečano zamolklostjo. Medtem so se v snemalni sobi ukvarjali s površino opek in skalovja. Svojčas je bil videz v tem oziru le domena ustvarjalcev tekstur, ki so izrisali ali iz fotografije dobili bitno sliko. Dandanes pa tudi na tem področju že uporabljajo trirazsežno snemanje. Podatki iz kamer, ki posnamejo objekt iz več smeri, gredo najprej v njihov posebni softver, ki izdela 3D mrežo, s katero lahko potem delajo v modelirnih programih, v njihovem primeru v Mudboxu. Prijem je še posebno dober pri obrazih, zato lahko pričakujemo, da naciji v Wolfensteinu ne bodo imeli vsi enakih fasad.
V eni od sejnih soban smo ujeli debato na temo gibanja enega od šefov v Wolverinu. Diskusija je šla predvsem okoli tega, ali se naj ga za finiš natakne na kol ali vrže v prepad. Konca nismo dočakali, ker je bilo treba iti dalje, a po videnem sodeč ga bodo naposled verjetno vrgli v lopatice reaktivne turbine. Tudi soba za testiranje kvalitete je izgledala precej napredna. Sistem poleg igralnih parametrov beleži sliko obraza in govor, s čimer lahko po Brianovih besedah ugotovijo, kateri deli igre špilavca navdušijo in kateri ga totalno spravijo iz tira. Zdaj vem, koga kriviti, če bo Wolfi pretežak.

Nič več one man bandi

Nisem si sicer na jasnem, ali so mi Krokarji nalašč kazali samo najbolj napredne dele studijev, toda nekaj je očitno: kar se 3D iger tiče, se napredek nezadržno premika v smeri snemanja resnične okolice. Včasih je bilo dovolj, da je človek iz fotografij napravil spisek tekstur in spravljal like v življenje na roke, dandanes pa vladata motion capture in natančni trirazsežni posnetki objektov. Kar za domače modifikatorje in razvijalce pomeni še večji problem kot nekoč, saj bo razkorak med tem, kar bodo lahko naredili sami, in izdelki poklicnih studiev zmerom večji.
V vsakem primeru sta tako Neversoft kot Raven dobro naoljeni organizaciji s skorajda po dvesto ljudmi, natančno razdelanimi vlogami in visoko ravnijo profesionalnosti. Kljub navidezni resnosti pa je bil v obeh hišah jasno prisoten otroški kreativni duh, ki ga začutiš takoj ob vstopu. In ki je seveda potreben, da projekti sploh tečejo. Malokateri del stene je prazen, zakaj na vseh so posterji stripovskih junakov in risarije. Vsaj po tu videnem sodeč so dizajnerji nori na raznorazne figurice, saj je ni bilo mize brez He-Mana, roboteja iz Neon Genesis Evangeliona ali barbike. Ne, resno, eno sem videl. Verjetno je bila mišljena kot žrtev kake figure, ki vihti sekiro. Prav rad bi se usedel in na dolgo poklepetal s katerim od prisotnih, toda menda so morali delati. Da bomo imeli mi in vi kaj kritizirati.



Singularity

Naslov, ki so ga razkrili šele dober teden, preden sem ga videl sam, je v razvoju že dobra tri leta in z malo sreče ga bomo ugledali letos. Avtorji so povedali, da so projekt pri Activisionu požegnali nenavadno hitro, kar sicer ni praksa. Kaj je prepričalo velike živine? Streljanka, napravljena s pogonom UE3.0, ima poseben hakeljc: upravljanje s časom. Nič bati, ne gre za klon Timeshifta, saj tu s priročno napravo vrtimo čas nazaj za predmete, ne za vso okolico. Primer. Pred nami so trije sovražni soldatje in zraven imamo prazen sod. Hip hip, strašni trik, sod pomladimo v čas, ko je bil še ... mlad in poln bencina, ter ga vržemo v sovrage. Podobni prijemi za razne mostove, strehe in ograje so samoumevni. In da, packi, če ste se vprašali: Time Manipulation Device (skrajšano TMD), kot se naprava v obliki rokavice imenuje, deluje tudi na organizmih. Moremo jih bodisi pomladiti v neko zmutirano žolco, bodisi postarati v trhlo okostje.
Luštna igračka, ampak časa za zafrkavanje ne bo. Kot sestreljeni ameriški letalski častnik se bomo namreč znašli na skrivnostnem otoku nedaleč od sovjetske obale, kjer je šlo nekaj očitno narobe. Okoli skačemo z mini časovnim strojem, za ritjo imamo nekaj podobnega tesla soldatom, iz nič pa se rojevajo alieni. Ves otok so nori poskusi pahnili na rob 'časovnega prepada', tako da se gunca med raznimi časovnimi obdobji in dimenzijami, iz katerih kakopak pobira najbolj gnusna bitjeca, kar jih je. (Damjana Murka kljub temu nisem opazil). Tako nas bo občasno zadela kaka velika časovna anomalija in nas vrgla kamorkoli med 1950 in 2010, sem in tja pa bomo lahko preskoke s posebnimi portali tudi nadzorovali.
Singularity torej obilno črpa iz tradicije norih sovjetskih znanstvenih poskusov in logično je, da avtorji na vzdušno zgodbo stavijo veliko. Igralno kani biti naslov bolj premišljen in počasnejši, za razliko od Wolfensteina, ki bo nebrzdana strelska akcija. Temu primerno se nam zdravje ne bo obnavljalo samo od sebe, na poti pa bomo srečali obilo ugank, ki naj bi premogle več rešitev. Stvar dejansko že v alfa fazi izgleda imenitno in obeta.



itak

Slava je le klik stran!

Si v bandu in želiš uspeti? Dabest! Klikni na **dzafest.itak.si** in se prijavi na natečaj, ki ti lahko prinese **nastop v VIP-šotoru** pred top založniki, producenti in ostalimi carji glasbene scene na **glasbenem spektaklu Itak Džafest** 7. junija v Ljubljani! Zato ne odlašaj in nemudoma ustvari profil svojega banda. Spusti kreativnost na plan, naloži predstavitvene posnetke, filmčke, fotke ... in si tlakuj pot do slave!

ItakDžafest

dzafest.itak.si



Yohanu smo vbrizgali botoks in ga infiltrirali na informativne dneve. Povsod so ga hitro razkrinkali, ker je prfoksom solil pamet in dijakinjam šlatal riti. Včasih tudi obratno.

Lokalni izobraževalni procesi bodo letos deležni resne prenove. Di(v)jaki, ki končujejo srednjo šolo, se bodo znašli pred številnimi skritiziranimi, bolonjsko prenovljenimi programi štirih univerz in drugih neodvisnih šol. Strokovnjaki trdijo, da jih je precej oblikovanih na silo, brez jasne usmeritve v prihodnost in podpore delodajalskih krogov, kar bi znalo biti razlog za dolge nosove diplomantov čez nekaj let. Zato ni odveč preventivno pograbiti povečevalnega stekla in preveriti, kaj nam prinašajo študiji na nekaterih perspektivnejših smereh v prihajajočem letu. Pod drobnogled bomo vzeli študije medijev, ki so postale v zadnjih letih zelo priljubljene in bi znale zanimati občuten del našega bralstva.

Pred štirimi leti smo že pisali o možnostih študija večpredstavnosti (Joker 141, id na stranki 1510) na Slovenskem. Ugotavljali smo, da je vsa stvar še zelo v povojih in je pretežno osredotočena na kroge blizu inkubatorjev ljubljanskega Inštituta in akademije za multimedije. Presrani profesorji so se na grozo študentov učili na lastnih napakah, improviziranja je bilo veliko, nezadovoljstva tudi, odstotek diplomirancev je bil smešno nizek – in to kljub nič kaj nizki ceni programa. No, tako je bilo tedaj. Razmere so se po nekaj generacijah (letos bo osma) uredile, povpraševanje po tovrstnih učenjakih pa še vedno narašča, na kar se je sorazmeroma hitro odzval ves lokalni trg proizvajalcev kad(av)rov. Tako zasebnih kot javnih z rednimi brezplačnimi ali subvencioniranimi medijskimi študijskimi programi. Izbira je eksplodirala, prav tako specializacije znotraj njih.

A preden znova ocenimo stanje, si poglejmo nekaj smernic in splošnih novosti, ki nas čakajo v študijskem letu 2009/2010.

Bologna za vse

Glavna novost v letošnjem študijskem letu, ki se ne tiče le medijskih smeri, je (skoraj) popoln prehod vseh naših univerz na bolonjski sistem študija. To pomeni, da med razpisanimi programi ni nobenega več po starem sistemu, samo še novi s sistemom pridobivanja kreditnih točk ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) po evropskih normah. Ti so neposredno primerljivi z izobraževalnimi smernicami bližnjih in malo manj bližnjih dežel, kar bo marsikomu nedvomno olajšalo odločitev za nadaljevanje študija v tujini.

Glede na zahtevnost in trajanje so študiji poenoteni v tri programe. Prvi je visokošolski strokovni prve stopnje, ki zahteva 180 točk in v primeru cepljenja zoper lenoritis traja tri leta. Primeren je zlasti za tiste, ki hočejo v službo takoj po prejemu diplome. Drugi je standardni univerzitetni prve stopnje, kjer je treba nastrgati od 180 do 240 točk in bo bolj zagnanim zagrenil tri do štiri leta življenja. Na oko naj bi ga vzeli tisti, ki bi radi kasneje nemara obvladali še kaj zahtevnejšega. Tretji je enoviti magistrski druge stopnje. 300 do 360 točk naj bi napaberkovali v petih do šestih letih in je namenjen najbolj zagrebenim ter perspektivnim primerkom, srečamo pa ga pri tradicionalno dolgotrajnejših prestižnih študijih, kot sta medicina in arhitektura. V okviru Ministrstva za šolstvo in šport še vedno obstajajo dveletni višješolski programi, ki pa se ravno tako ravnajo bo Bologni. Klopi je treba tam guliti dve leti in ob tem napraskati 120 točk. Tudi ta študij je, tako kot višješolski, namenjen predvsem tistim, ki si službe želijo takoj po diplomi, saj je možnost nadaljevanja študija običajno omejena.

Upam, da ste opazili vzorec. En letnik je sedaj praviloma povsod vreden 60 apoenov. Ob nadaljevanju ali menjavi programa je s temi točkami možno pod določenimi pogoji trgovati, tako da se v celoti ali deloma priznajo določeni izpiti in s tem točke.

Zadnja skupina so učni programi privatnih izobraževalnih ustanov, ki ne padejo v nobeno od naštetih skupin. Razpon je tu velik, saj lahko sem uvrstimo tako tečaje klekljanja za konec tedna kot resne večtedenske, večmesečne ali celo nekajletne programe s cenjenimi, če že ne uradno požegnanimi certifikati.

HITRA DEFINICIJA IN ZGODOVINA MEDIJEV

Mediji so sredstva za hranjenje, prenašanje in dostavljanje informacij ter podatkov. Na voljo so v številnih oblikah in so bistveni za sporazumevanje, zaradi česar jih je človek začel izkoriščati že davno. Najprej v obliki izražanja z gibi rok, sledila sta govor in packanje sten. Naslednji revoluciji sta bila izum pisave in strojni tisk. Prek dimnih signalov, telegrafa, telefona, radia in televizije smo počasi prilezli do računalnikov in do interneta kot zaenkrat poslednjega, pretežno najbolj učinkovitega medija. Ravno digitalizacija družbe je omogočila združevanje vsebin različnih medijev v nove tvorbe, učeno imenovane multimediji.

Mimogrede, besede multimedia ne prevajamo kot 'multimedija', kot nekateri še vedno vztrajno narobe pišejo, temveč 'multimediji', saj je 'media' množinska oblika samostalnika 'medium', medij. Zdaj veste.

Študij medijev

Medijske študijske smeri pavšalno delimo na organizacijsko tehnične, umetniške in družboslovne, seveda z različnimi specializacijami: TV, radio, ilustracija, fotografija, spletno oblikovanje ... Škrbino pa opažamo pri študijskih programih, osredotočenih na animirane filme, razvoj iger in glasbeno produciranje. Skupno jim je usposabljanje človeka za delo z (multi)mediji. V primeru organizatorjev se od diplomanta pričakuje, da bo znal organizirati zapletene medijske projekte, kot so spletni portal, tiskovine ali videospoti, od ideje do polnega bančnega računa. Tu prevladujejo predmeti s področja uporabe računalniških aplikacij in načrtovanja. Umetnik naj bi po drugi plati znal samostojno in dovršeno oblikovati podobo dela ali celote medijskega izdelka: spletne strani, naslovnice, tipografije, koreografije, aviza in podobnega. Urnik je zato poln risanja, kulture in tehnološke teorije ter prakse. Družboslovci pa naj bi znali analizirati in poskrbeti za primerno ter uravnoteženo vsebino medijev. Značilni predmeti so sociologija, pravo, novinarstvo. Povsod je nujna nadpovprečna računalniška pismenost, saj dodeljevanje, izpolnjevanje in oddajanje nalog poteka pretežno v elektronski obliki. Na enak način je povečini dostopno študijsko gradivo. Prav tako je nujno osnovno znanje grafičnih programov, kar je sicer povsod del izobraževalnega programa. Pretežno se uporabljajo tisti iz Adobovega nabora, se pravi Photoshop, Illustrator, Flash, Dreamweaver ... Šole svojim študentom sicer omogočajo brezplačno uporabo računalnikov in drugih osnovih sredstev, vendar je prenosnik že skoraj nuja. Če ne zaradi drugega, zavoljo organizacije in hranjenja vsega na enem mestu.



Appli počasi, a zagotovo postajajo ne le trend, temveč standard pri študiju in delu z mediji. Takole opremljenih učilnic in posledično nasmejanih ksihtov bo vsako leto več.

Zavod	Program	Okrajšan naziv diplomanta	Trajanje v letih	Oblika	Razpisana mesta / sprejemci	Napoved možnosti vpisa za 2. rok	Cena letnika
IAM Ljubljana	medijska produkcija (r / i)	inž. mep.	2	VŠS	60 / 70 da	nemogoče / zelo dobra	900 / 3250
IAM Ljubljana	fotografija (i)	inž. fot.	2	VŠS	60 da	brez težav	3250
Hera Ljubljana	medijska produkcija (i)	inž. mep.	2	VŠS	45 da	brez težav	2900
Academia Maribor	medijska produkcija (i)	inž. mep.	2	VŠS	50 da	brez težav	2839
ŠC SK Sežana	fotografija (r / i)	inž. fot.	2	VŠS	60 / 45 da	zelo dobra / brez težav	0 / 2400
UL FE Vrtojba	multimedijske komunikacije (r)	dipl. inž. mm. kom	3	VŠ	70 ne	dobra	0
UM FERI Maribor	medijske komunikacije (r / i)	dipl. inž. med. kom.	3	UNI	60 / 40 ne	težka bo / brez težav	0 / 3087
UL NTF Ljubljana	grafična in medijska tehnika (r / i)	dipl. inž. graf. in med. teh.	3	VŠ	60 / 40 ne	težka bo / zelo dobra	0 / 2150
UL NTF Ljubljana	grafična in interaktivna komunikacija (r / i)	univ. inž. graf. interakt. komun.	3	UNI	55 / 30 ne	težka bo / dobra	0 / 2150
UL ALUO Ljubljana	oblikovanje vizualnih komunikacij (r / i)	dipl. obl. viz. kom.	3	UNI	25 / 3 da	nemogoče / težka bo	0 / 3338
VŠD Ljubljana	vizualne komunikacije (r / i)	dipl. dizajner	3	VŠ	25 / 20 da	nemogoče / dobra	0 / 3850
UL FDV Ljubljana	medijske in komunikacijske študije (r / i)	dipl. kom.	3	UNI	50 / 20 ne	težka bo / dobra	0 / 2500
UP FHŠ Koper	medijski študiji (r / i)	dipl. med. štud.	3	UNI	40 / 30 ne	dobra / brez težav	0 / 2050
FAM Ljubljana	medijska produkcija (i)	dipl. mep.	3	VŠ	60 ne	brez težav	3300

Kjer sta v celici dve vrednosti ločeni s poševnico, se slednja vrednost vedno nanaša na izredni (i) vpis. Napoved možnosti opisa je sestavljena na podlagi analize lanskih prijav in letošnjega obiska na informativnih dnevih. Cene veljajo za plačilo ob enkratnem znesku, ne vsebujejo dodatnih in skritih stroškov (vpisnine, sprejemni izpit, zagovor diplome, obrabnine, trav'ca in podobno).

Klasična operativa

Primat in pionirjenje med organizacijskimi smermi še vedno pripada Inštitutu in akademiji za multimedije, IAMu. Študij multimedijev se je prelevil v študij dveletne višješolske medijske produkcije, ki ga sedaj izvajajo redno (nadstandardna oblika stane 900 evrov na letnik) in izredno. V slednji obliki ga najdemo tudi v ponudbi Izobraževalnega zavoda Hera in mariborske Academije. Vsebina je modernizirana, toda v osnovi sledi staremu programu. Zato pa so predmeti sedaj bolj po bolonjsko modularno popredalčkani in na novo ocenjeni. Teorije je, tako kot pri večini ostalih sorodnih smeri, manj in je stlačena proti začetku, medtem ko v drugi polovici prevladujejo projekti, kot je avtorizacija lastnega predstavitvenega filmskega DVDja. Bodoče fazane je dobro opozoriti, da se je lani na 60 mest za redni študij prijavilo 300 optimistov in da po novem niso obvezne samo vaje, ampak tudi predavanja.



Vrata IAMa bodo kmalu premajhna za napise vseh gostujočih šolskih ustanov. Še vedno jim ostane na voljo širitev v klet, kar se menda že dogaja.

Po uspešno zaključenem študiju dobi diplomant naziv inženirja medijske produkcije, izobraževanje pa je moč brez dodatnih pogojev, z izjemo certifikata iz angleščine, nadaljevati po programu tretjega letnika MPM (Media Production Management) na IAMu. To se obrestuje s prvostopenjsko bolonjsko diplomo britanske univerze Middlesex. Drugostopenjski študij je baje v razvoju, vendar letos še ne bo dozorel. Na isti lokaciji je možen izreden višješolski uk fotografije, kakršnega v izredni in redni obliki izvajajo tudi na Šolskem centru Srečka Kosovela v Sežani. Pri vseh omenjenih ustanovah izvajajo enostaven preizkus nadarjenosti v obliki predstavitve lastnega dela (spletne strani, fotografske seanse, filmčka), ki je namenjen odganjanju največjih klepcev.

Resna konkurenca

Komur je višja šola premalo, se bo morda ozrl po triletnem visokošolskem programu multimedijske komunikacije, ki ga izvaja Fakulteta za elektrotehniko Univerze v Ljubljani na svoji hčerinski lokaciji v Vrtojbi. S podobno vsebinskim študijem se lahko pohvalijo Mariborčani, saj tamkajšnji FERI premore triletni univerzitetni program medijskih komunikacij. Ta se v drugem letniku loči na klasično medijsko produkcijo in bolj umetniško zastavljeno vizualno komuniciranje. Dva triletna univerzitetna medijska programa z grafičnim rodovnikom izvaja tudi Naravoslovnotehniška fakulteta v Ljubljani, in sicer v okviru oddelka za tekstilstvo. Prvi je visokošolski, imenuje se grafična in medijska tehnika ter ima opraviti pretežno s klasičnimi mediji. Predmetnik se osredotoča na praktikum grafičnih materialov in tehnologij. Elektronski pa so domena drugega, univerzitetnega, ki sliši na ime grafične in interaktivne komunikacije. Med predmeti

je veliko pravovernih naravoslovnih, ni se moč izogniti matematiki, fiziki in kemiji. Pri obeh je možno študij nadaljevati na magistrski drugi in celo na tretji, doktorski stopnji.
Malo manj zaplankani bodo nemara šli ovohavat inštitut SAE. Kratica je svojčas pomenila School of Audio Engineering, a so že davno jeli širiti program v druge medijske pore. To je zasebni inštitut s koreninami v Avstraliji, ki deluje v več kot dvajsetih državah po svojevrstnem napredovalnem sistemu. Naprej osnovni certifikat, potem (interna) diploma in na koncu univerzitetni program. Lokalno v Ljubljani ponuja plačljive tečaje avdio inženiringa, kreativnih medijev in izdelave elektronske glasbe do interne diplomske stopnje, kar ustreza približno enemu bolonjskemu letniku. Nadaljevalni študij do polne diplome in nato magisterija je mogoč v povezavi z omenjeno univerzo Middlesex. Študij poteka skoraj izključno v angleščini in je izrazito praktične narave, saj slušatelji večino časa preždijo pretežno za maci ter Applovimi in Adobovimi programi. Cena za diplomski tečaj (dve- ali pospešen enoletni) se giblje celo do zasoljenih osmih čukov. Res pa je, da je vanjo vštet sveže prednaložen, zasebni macbook.



Če želite postati avdio inženir, je priporočljivo, da veste, kaj pomeni kratica MIDI. Rdeča nit se odvija ravno okrog tega standardnega protokola.

Za umetniško navdahnjene

Na voljo sta dve specializirani ustanovi z zelo omejenim številom vpisnih mest in velikim navalom, kar se odraža pri izredno velikem osipu na sprejemnih izpitih. Logično, saj umetelnega oblikovanja medijev pač ni zmožen vsak, zato je rešeto na mestu. Preizkusi nadarjenosti sami po sebi niso tako grozni, saj gre za sestavljanje kolaža, prostorsko dojemanje in podobno. A huda konkurenca naredi svoje in prednost imajo kandidati z jasnimi samosvojimi ter posrečenimi rešitvami.
Akademija za likovno umetnost in oblikovanje v Ljubljani razpisuje univerzitetni triletni program oblikovanja vizualnih komunikacij, ki nudi možnost nadaljevanja študija na drugi in tretji bolonjski stopnji. V drugem letniku je obvezna specializacija, na voljo so fotografija, ilustracija in grafično ter interaktivno oblikovanje. Na tem mestu ni odveč omeniti specializacije za video in nove medije na slikarski smeri taiste fakultete. Pod Rožnikom v prestolnici pa deluje samostojna Visoka šola za dizajn, kjer poučujejo triletni program vizualne komunikacije. Ta trga ne zalaga toliko z obrtniškimi umetniki kot ALUO, bolj z oblikovalci, ki jih pretežno razgrabijo marketingarji.
Rdeča nit obeh šolskih ustanov so torej ravno vizualne komunikacije, se pravi znanosti, ki se ukvarjajo s sporočilnostjo medijev, recimo s prodajnimi embalažami ali televizijskimi oglasi. Nadpovprečno znanje risanja je tu v velik plus, saj tako ali drugačno skiciranje prakticirajo pri vsakem drugem predmetu. Klasične teorije s predmeti v slogu zgodovine umetnosti in kulturne dediščine je malo, prevladujejo namreč praktični projekti, kjer mora trpin dokazati, da zna zgolj po ideji oblikovati denimo celostno grafično podobo ali črkovno vrsto.

Vseprisotno družboslovje

Kdor ne mara tehnike in naravoslovja, se bo ozrl za družboslovnimi medijskimi smermi. Predmeti so tu zlasti s področja ekonomije, organizacije, prava, jezikov in kulture, sorazmeroma manj je prčkanja s tehnologijo in praktičnih zadolžitev.
Dedek družboslovnih faksov je gotovo Fakulteta za družbene vede. Medije pokriva z univerzitetnim triletnim programom komunikologija – medijske in komunikacijske študije, kar je pač evolucijska stopnja programa klasične komunikologije. Seveda je mogoče uk nadaljevati na magistrski in doktorski stopnji. Drugo leto zapored si lahko medijske študije privoščijo tudi na Obali, in sicer v okviru Fakultete za humanistične študije Univerze na Primorskem, ki izvaja klasičen prvostopenjski bolonjski program. Le izredno pa vpisuje zasebna Fakulteta za medije, ki pretežno posluje v istih prostorih kot IAM. Njihov program se imenuje medijska produkcija in ga je prav tako moč kronati z magisterijem. Poudarek dajejo individualni specializaciji, zato spodbujajo študij izbirnih predmetov na drugih, bolj ali manj sorodnih izobraževalnih ustanovah.

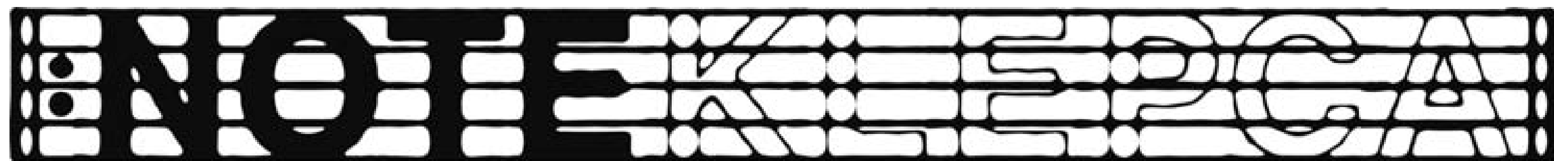
In kaj mi bo diploma?

Stanje se lahko do jeseni kakopak spremeni, toda večjih pretresov ni pričakovati. V vsakem primeru bo medijcev na trgu dela vedno več in posla bodo imeli dovolj, težave z omako bolonjeze gor ali dol. Ne glede na izbrano smer večino medijskih diplomantov srečamo v podobnih podjetjih: oblikovalskih studijih, tiskarnah, marketinških agencijah, založbah, TV-postajah, saj so ta logične izbire. Marsikdo pa zaide v svetovalne, pedagoške, trgovske in programerske vode. Skratka, dejavnosti, razmeroma odporne na gospodarsko krizo. Službe so, četudi bi delodajalci te diplome lahko malo bolj cenili. Plače so take, kot se zmeniš, sicer pa se veliko diplomantov dokaj hitro odloči za sprehod po lastni poti in odprejo svoje podjetje. Niso redki prebegi v tujino, bodisi na nadaljnje izpopolnjevanje, bodisi na iskana delovna mesta, kjer se v mesečnih pogodbah zlahka znajdejo petštevilčni zneski. Malo optimizma ne škodi, zato upamo, da bo kmalu tako tudi pri nas.



ALUO poleg fizikalske rabe Illustratorja in InDesigna zahteva veliko ročnega oziroma umetniškega talenta. Temu primerno je vstopno sito.

Snetiju se zdi nadvse hecno, kako se podalpska gmajna stalno prekla okrog kakovosti grafike v igrah, skoraj nihče pa ne izdavi česa glede glasbe v njih. Kot bi na bučah ne imeli uhljev, temveč bunke karfijol, neobčutljive na tresenje zraka.



Res pa je, da to ni nič zares čudnega. Slovenija je pač, kot pri toliko drugih stvareh, ena velika zaraščena vukojebina, kjer v trgovini ne dobiš igričarskega soundtracka, čeprav se postaviš na trepalnice in pasje migaš s trtico. Namesto tega so povsod izdelki od Wernerja in Korada, o ja. Od dežel, kot je Japonska, kjer ima vsak tretji špil v štacuni cedejko s svojo muziko in jih kupci odnašajo domov v sto tisočih, smo tako oddaljeni hudo več, kot znaša geografska kilometrina.

A vendarle mora biti celo Lojzetu z Razpotja, ki mu je alkohol že skoraj povsem razžrl bobniče, jasno, da bi bila izvedba sodobnih iger brez močne zvočne plati dodobra osiromašena. To je tako kot z grozljivkami: dokler je zvok vključen, se treseš, ko ga izklopiš, pa gre vzdušje kar nekako po gobe. Jasno, saj je sluh pomemben čut, ki je naše prednike reševal iz kočljivih situacij. Zato se naši možgani krepko zanašajo nanj in že stereo, kaj šele obkrožajoča zvočna podlaga obogati praktično vsako igrarsko izkušnjo. Ne glede na to, ali gre za piskljanje pionirskih računalnikov ali za najsodobnejše jahalke stremenc, kladivc & nakovalc, kot sta Killzone 2 in Gears of War 2. Pri tem so kajpak važni učinki, še bolj pa glasba, ki izkušnjo obarva po svoje in te subtilno spravi v stanje duha, kjer si bolj odprt za špilova sporočila, kot bi bil sicer.

Odlična Sluhalna Terapija

Problem igričarskih soundtrackov je dostikrat ta, da izven špilov ne delujejo. Da skupaj z dogajanjem tvorijo celoto, ki potem, ko jo razbiješ na ločeno poslušanje, konkretno uplahne in se izkaže za plehko ter umetniško nezanimivo. Cedejke z game OSTji (OST – original soundtrack) so recimo dostikrat naphane s kratkimi pesmimi, ki se z glasbenega vidika komajda razvijejo. Je pa res, da k smiselnosti samostojnega poslušanja igrarske muzike veliko doprinese že golo obujanje spominov. Ko si vrtiš komade iz špila, v katerega si vložil dosti časa, te mimogrede preplavijo znani občutki. Skozi čas se preseliš nazaj v tiste dni, ko si radostno čepel v zatemnjeni sobi in se tresel od strahu, doživljal adrenalinske udarce, epsko tepel veličastnega šefa ali premagoval neznanske ploščadne ovire. Iz tega razloga je še vedno priljubljena muzika iz starodavnih iger, ki je včasih sicer melodijsko nalezljiva, večinoma pa gre le za kup hreščanja in piskljanja. A kljub tehnološki zanikrnosti ima ta glasba moč, da odpihne prah z davnih založenosti.

Isto velja za sodobne melodije, le da so te praviloma bolj izdelane. Poleg tega lahko delujejo samodejno in navdušijo ljudi, ki iger, iz katerih so, sploh še videli niso. Od novejših primerkov moram sem šteti čudoviti soundtrack za Shadow of the Colossus, ki ni le fantastična igra, marveč ima glasbeno spremljavo, ki bi jo lahko v svojih halah brez sramu izvajali največji svetovni orkestri. Melodije, ki kombinirajo godala, piščali, bobne in zborovsko petje ter zahodno tradicijo in vzhodno mistiko, so delo znanega animejskega skladatelja Koja Otanija in sodijo med remek dela igrarske glasbe. Manj subtilen, a bolj neposredno udaren je izredni soundtrack za God of War, kjer se dialogi mešajo s silnimi godalno-pevskimi pasažami, navdihnjenimi z orientalsko in grško tradicijo. Na podobno vižo godejo melodije iz novega Prince of Persia, dočim je OST za Mirror's Edge z odpetim naslovnim komadom Still Alive usmerjen v bolj elektronske vode. Ne gre pozabiti na spremljavo za svežedobni Alone in the Dark, ki orkestralne zvoke (da, le zvoke, saj je skladatelj Olivier Deriviere vse postoril z navideznimi inštrumenti v studiu) kombinira z magičnim petjem bolgarskega ženskega zbora The Mystery of Bulgarian Voices. In na Halo, ki v enem zamahu združuje elektroniko, rock in gregorijansko cerkveno lajnanje. Ali na klavirske priredbe glasbe za Final Fantasy (FF Piano Collections), med katerimi izstopata VI in IX. Vstavitev cedejke z eno od takih pesmaric zna biti čudovita poslušalska izkušnja tako za tebe kot igralca kot za nekoga, ki nima pojma o tem, od kod muzika je. Ve pa, kaj je dobra glasba.



● **Dokaz za to, da je glasba iz iger dosegla neko normalno zrelost, so koncerti, na katerih jo izvajajo orkestri. Eden takih projektov je Video Games Live, niz predstav, na katerih godejo muziko iz petindvajsetih naslovov, kot so WoW, Halo in Tetris, obenem pa sučejo videe ter šopajo svelobne efekte.**

Muzikalično nabriti

No, o računalniškem zvoku ter soundtrackih sem na dolgo in široko razglabljal v številki 130, v obilnem članku Zven dolge poti (id 608 na stranki). Vse, kar sem povedal pet let tega, še vedno velja kot pribito. Se pravi, kako so igralske šatuljice sploh začele plašno izdavljati zanikrne blip-blipe ... kako so se učinki in kompozicije razvili zaradi vse močnejšega hardvera ter kreativnosti ustvarjalcev ... kako smo srečali digitaliziran govor (še pomnite, tovariši, hropeči stavek “How goes the war against the humans?” iz Wing Commanderja 2, ki je zakoličil dobo soundblasterja?) ... kako smo pripehali do časa, ko založniki v igre filajo licenčne komade ter za mastne denarce najemajo znane orkestre, da odgodejo posebej za špile napisane melodije ... in kako so te postale donosen biznis. Če članka še nisi prečital ali si ga pozabil, ti ga priporočam, kajti vse, kar je treba za njega posodobljenje, je zamenjava starih naslovov z novimi. Če sem tistebodi govoril o soundtrackih za Vice City in Tomb Raider: The Angel of Darkness, bi zdaj o cedejkah za Shadow of the Colossus, Halo 3, Fable 2, Too Human, Disgaea in ... GTA4? Ne zares, ker je njegovo kompletno komadovje na voljo le v empetrijih. A kakorkoli, princip je docela enak, druga so se le imena.

Drži pa, da vsega, kar je povezano s tem področjem, v njem nisem obdelal. Ena teh plati je človeška, saj imamo malokrat priložnost izvedeti kaj konkret-



● Šov Video Games Live se potika po vsem svetu, saj so muzicirali recimo že v Južni Koreji, Braziliji ter na Novi Zelandiji. Moč ga je bilo izkusiti tudi na lanskem sejmu v Leipzigu, o čemer smo pisali v okvirju.

nejšega o skladateljih glasbe za igre. Če so dizajnerji in avtorji pogonov še nekako prisotni pod žarometi, so noteklepci zaviti v temo in za povprečnega špilavca ne obstajajo. Na prelomu tisočletja sta dve tretjini izprašanih ameriških študentov na pamet znali glasbo iz Super Mario Bros., prav nihče od njih pa v raziskavi ni znal povedati, kdo jo je sestavil. (Odgovor: Kodži Kondo.) Stavim levo jajce, da je položaj danes enak pri muziki iz World of Warcraft, naslovu, ki je po obsegu norije ustreznica Mariu v devetdesetih. (Glasbo zanj so sestavili štirje avtorji: Glenn Stafford, Tracy Bush, Derek Duke in Jason Hayes.) In marsikakega ljubitelja Final Fantasy sem že zasačil z bebavim izrazom na frisu, ko sem mu predočil ime Nobuo Uematsu. To je seveda človek, ki je spisal nepozabne melodije za večino FFjev in za Chrono Trigger, Actraiser, Lost Odyssey ter Blue Dragon. Pa to še zdaleč ni konec predstavnikov tega poklica, ki se gibljejo izven zaznave splošne publike. Kdo od vas iz glave ve, kdo je spisal muziko za Doom 3, Bioshock, Dead Space, Metal Gear Solid 4, Fallout 3 ali Prince of Persia – muziko, brez katere bi bila izkustva teh naslovov krepko osiromašena? Kdor toliko obvlada, prejme na dom brhko harfistko!

Ravno zato, ker o tvorcih glasbe za igre vemo tako malo, sem po mnogih križih in težavah stopil v stik s predstavnikoma te zapostavljene, a važne obrti, ter ju zaslišal glede njiju samih, delovnega postopka, igralskih navad in še česa. To sta kultni sestavljalec melodijskih podlag Inon Zur in manj znani, a nenavadno prodorni Tom Salta. Zagodita, fanta!

Inon Zur

Izraelec, letnik 1965, diplomiral na glasbeni akademiji v Tel Avivu. Močan v orkestralnih spremljavah, za igre začel skladati sredi devetdesetih. Med drugim spisal glasbo za Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Icewind Dale 2, Dawn of War: Dark Crusade, Crysis, Fallout 3 in novi Prince of Persia. Pospešeno izgublja lase. Njegova domača stran je *www.inonzur.com.*

Večina igralcev se ne zaveda, kako bistvenega pomena so zvočni učinki in glasba za ustvarjanje vzdušja. Tudi iz tega razloga jih levji delež ne pozna imen ustvarjalcev igralske muzike. Kako bi ti opisal svojo vlogo enega najbolj prodornih skladateljev glasbe za igre, čigar ime je kljub temu precej neznano?

Zame je moje poslanstvo izboljševanje oziroma ustvarjanje kar najbolj odlične čustvene izkušnje v igri. To, ali me publika pozna, me ne zanima, dokler pravi ljudje vedo, kaj lahko doprinesem k njihovemu projektu. Ne pozabite, da je običajna beseda za tisto, kar počnem, 'underscore' – podčrtavanje, izboljševanje, jačanje. Pomen te besede pojasni vse moje delo, saj ga v bistvu ne opaziš, marveč ga ČUTIŠ. Privržen sem projektom, ne temu, da bi postal blazno popularen.

Kakšen je sploh proces pisanja glasbe za igre? Ali prejmeš končno ali skoraj končno verzijo igre, nakar napišeš glasbo zanjo, dobivaš morda posamezne nivoje? Kakšna je običajna stopnja stika med tabo in preostankom moštva?

Pri večini iger se na krovu znajdem zgodaj. Na tej stopnji avtorji razpolagajo le s konceptom, nekaj slikami, kosci scenarija in mnogo zamislimi. Delujoča inačica igre pride veliko pozneje. Iz tega razloga moram pošteno zapreči domišljijo in si skušati predstavljati, kaj se bo dogajalo v igri. Toda ker stremim k izboljšavi čustvenega elementa, je zame najvažnejša zgodba. Zato že v začetnih stopnjah razvoja razpolagam z dosti materiala.

Kakšna so orodja, ki jih uporabljaš, in kakšno je tvoje delovno okolje? Ponavadi si predstavljamo, da skladatelji delajo v mirni hišici ob jezeru ...

Si na pravi poti. Moja hiša je v mirnem delu mesta, od koder dobivam dosti navdiha in duševnega miru. Vsekakor pa je treba primerno delovno notranjost oblikovati po svojih željah, zato so mi studio naredili natanko tako, kot sem hotel. Je profesionalno opremljen in skrbi za vrhunski zvok. Kar se orodij tiče, se vedno skušam opremiti z najnovejšimi in najboljšimi, hkrati pa ne pozabljam na tista stara, ki so bila v preteklosti nadvse učinkovita in še vedno delujejo.

Kakšna natanko je bilo tvoje glasbeno ozadje, preden si začel skladati glasbo za igre? In kako si se znašel prav v tem poslu?

Rodil sem se v Izraelu in glasba je bila del mojega življenja od malih nog. Zelo mlad sem igral klavir in trobento, pri desetih pa sem se začel učiti skladanja. Leta 1990 sem prispel v Združene države, kjer sem se vpisal na dve akademiji in zložil kar nekaj glasbe za televizijo ter filme. Pred dvanajstimi leti mi je moj agent Bob Rice predlagal, naj poskusim z glasbo za igre, in moj začetni projekt je bil Klingon Academy. Nato sem začel delati za velike naslove, kot so SOCOM, EverQuest, Crysis, Fallout 3, Prince of Persia. Doslej sem poskrbel za okrog štirideset iger.

Je delo dovolj dobro plačano?

Nimam pritožb.

Si tudi dirigent za svojo glasbo? Ali pa morda celo igraš enega od inštrumentov, kot kak Prince?

Da, dirigiram vse svoje skladbe. Menim, da je stik z orkestrom bistvenega pomena za primerno izvedbo.



● Inon Zur dirigira muskontarjem v studiu. Tako snemanje je za moderne igre nekaj običajnega, saj jih ima veliko nalašč zase napisano glasbo. Zlasti priljubljeno je najemanje vzhodnoevropskih orkestrov.



Novi Prince of Persia je fasal dosti kritik na rovaš precejšnje lahkosti in nerazgibanosti. A obenem ima ogromno kvalitet, med katere vsekakor spada Inonova mistična glasbena podlaga.

Melodije za Fallout 3 so odlične in glasba v Crysis je zelo učinkovita. Toda veliko se nas z nostalgijo spominja muzikalične podlage za Throne of Bhaal. So s tem povezani kaki posebni spomini?

Proces pisanja je bil zelo težak in je predstavljal precejšen izziv, vendar sem bil na izid ponosen. Bioware so natanko vedeli, kaj želijo, in se niso ustrašili tesnega sodelovanja z mano, da bi dobili želeno. Pogoji za delo niso bili tako dobri, kot so danes (govorimo o letu 1999), zato sem se moral zateči k precej nenavadnim metodam, da sem preskočil nekatere ovire.

Tvoje najnovejše delo je bil soundtrack za Prince of Persia. Osebno menim, da gre za najbolj čudovito glasbo izpod tvojih rok doslej in za eno najmočnejših muzikaličnih spremljav v igrah nasploh. Čutiti je arabski vpliv, pa tudi reference na hollywoodske filme, zlasti Braveheart, Gospodarja Prstanov in Nebeško kraljestvo. Kakšen je bil proces pisanja te partiture? Si morda črpal iz svojega izraelskega oziroma judovskega ozadja?

Predvsem sem se resnično zatopil v zgodbo in grafiko novega Perzijskega princa. Od tod sem dobil ogromno navdiha in iz tega se je rodila glasba, s katero sem nadvse zadovoljen. Prav tako sem imel srečo, da sem delal z odličnimi umetniškimi vodji orkestrov, kot so Simon Pressey, Benedict Quimett in Simon Landry. Z njihovo pomočjo sem muziko še izboljšal. Seveda, moje izraelsko ozadje mi je zelo pomagalo pri pisanju, kar se tiče slogov in načinov izvedbe ter poznavanja etnične inštrumentacije.

Si tudi sam igričar? Kakšne vrste?

Rad igram, toda moj prosti čas je vse bolj omejen (kar je dobro). Ko ga imam, najraje nažigam prvoosebne streljanke.

Tom Salta

Američan, brez veličastne formalne glasbene izobrazbe, a obvladač nemalo inštrumentov in izkušen tehnik v studiu. Delal je z mnogimi znanimi glasbeniki, kot so Peter Gabriel, Mary J. Blige in Sinead O'Connor. Pod partizanskim vzdevkom Atlas Plug je prispeval zvočno podlago za številne TV-oglase in oddaje, pod njim in pravim imenom pa glasbo za Ghost Recon Advanced Warfighter, Red Steel, Project Gotham Racing 3, Crackdown ter Cold Fear. Zna grdo gledati izpod čela, čeprav je en tak medo. Trenutno dela na soundtracku za spletščino The Agency. Njegova pagina je *www.tomsalta.com*.

Se ti zdi, da je tvoja vloga kot skladatelja muzike za igre dovolj prepoznavna, kar se tiče igralcev in razvijalcev?

Dejansko ima glasba v filmih in igrah ogromno vlogo, kar se tiče splošne izkušnje. Mnogo večjo, kot se večina ljudi zaveda. Dosti skladateljev rado navaja slavni citat Stevena Spielberga, ki je nekoč rekel, da "glasba in zvok predstavljata vsaj polovico zabavne vrednosti vseh mojih filmov." Sam pravim, da ima glasba v igrah sposobnost ustvariti čustveno razsežnost, ki je drugače sploh ne bi bilo. V igrah skoraj vedno sodelujemo, namesto da bi pasivno spremljali, in z izjemo kinematografskih vmesnih sekvenc običajno ne gledamo človeških likov, ki bi izražali čustva, tako kot v filmih. Glasba v igrah tako ustvari emocionalno ozadje, ki poskrbi za drugačno perspektivo in spremeni igralčevo razpoloženje.
Kar se prepoznavnosti tiče, je lepo, če te občinstvo pozna zaradi tvojega dela v igrah. Mislim, da mi tega ni manjkalo, in za to sem hvaležen. Na koncu koncev pa se vedno opomnim, da je moja skladateljska naloga ta, da podprem igro, in to vlogo jemljem resno. Ob tem bi s svojega gledišča izpostavil, da igričarji pogosteje prepoznajo tvorce glasbe za igre kot obiskovalci kin skladatelje muzike za filme. Kdor obišče koncerte, kot je Video Games Live, ve, o čem govorim. Ljudje cele ure stojijo v vrsti, čakajo na avtogram svojega najljubšega skladatelja in jih vse poznajo po imenih.

Kakšen je pri tebi postopek ustvarjanja glasbe za igre?

Običajno dobim nekaj zgodnjih video posnetkov, slik ali konceptnih risb. Vedno prosim za kar največ robe, da čim bolje razumem poln domet projekta. Ostalo ustvarjalno moštvo na projektu ponavadi dela že kako leto ali dve, preden se mu pridružim, zato me skoraj vedno čaka dosti lovljenja. Vendar pa se lahko ta proces nemalo spreminja. Po eni strani sem imel priložnost, da sem igro dejansko igral, po drugi pa sem pisal glasbo za naslove, ki niso bili nič več od seznama elementov in razpredelnice poteka. Če lahko zadevo vnaprej igram, je to privilegij. Morda ravno zato dosti skladateljev pravi, da je laže napisati glasbo za film kot za igro. Ko delaš za slednje, v enačbi ne manjka domišljije in uganjevanja.

Nam zaupaš, v kakšnem okolju delaš? Je to brunarica v Alpah ali rokerska čumnata?

Kot pri večini sodobnih skladateljev je moj studio osnovan okrog delovne postaje, sestavljene iz več računalnikov, na katerih teče zajetna knjižnica virtualnih inštrumentov ter zvokov. Ne živim v hišici sredi neokrnjene narave, je pa res, da moj dom leži v mirnem delu Connecticuta, nedaleč od New Yorka. Obkroža ga gozd in v tem vzdušju laže ohranim jasne misli ter koncentracijo.

Kakšno je tvoje glasbeniško ozadje in kako si pristal ravno v tem poslu?

Svojo glasbeno preteklost včasih primerjam s filmom Forest Gump: gre za nepredvidljivo pustolovščino. Moja poklicna kariera se je začela z vlogo glavnega zvočnega oblikovalca in mojstra za klaviature na svetovni turneji Bobbyja Browna v zgodnjih devetdesetih. Po nekaj letih sodelovanja z ljudmi, kot so Whitney



Tom Salta v enem svojih naravnih okolij – v snemalnem studiu z godci klasičnih glasbil. Na sliki glasilkarjev ni, a vse pogosteje se v igrarski muziki pojavlja zborovsko petje. Ravno človeški glasovi dajo dodatno razsežnost podlagam za Halo, Shadow of the Colossus ter Alone in the Dark.

Houston, Bobby Brown, Mary J. Blige in TLC, sem ugotovil, da je moja prava ljubezen delo v studiu. Sčasoma sem delal na številnih albumih kot producent, mešalec in programer. Prav tako sem nekaj let sestavljal dance remikse za Juniorja Vasqueza in kasneje sodeloval pri komadih za Petra Gabriela in Cher. Igre so me zasvojile v ranih dneh prvega xboxa, potem ko sem izkusil naslove, kot sta Halo in Rainbow Six. Pop glasba me enostavno ni več navdihovala, saj se mi je zdela preveč omejujoča in predvidljiva. Nato se mi je nekega dne v glavi dobesedno prižgala žarnica in zavedel sem se, da hočem priti v posel igričarske glasbe. Ker sem imel za sabo petnajstletno kariero z drugega področja, je bil skok v neznano kar strašljiv, in zavedal sem se, da se moram res potruditi ter si zgodaj pridobiti sloves. Odločil sem se, da bom uporabil vse svoje zvijače za stvarjenje glasbe, ki bo uporabna za licenciranje v igrah, TV-oddajah in filmih. Pod imenom Atlas Plug sem naredil album visokoenergijske elektronske glasbe in mu nadel ime 2 Days or Die. To je bila ključna točka mojega prehoda z albumov na video igre. Na srečo je ideja delovala natanko tako, kot sem upal. Še preden je bil projekt končan, je Microsoft odkupil štiri komade za Rallisport Challenge 2. Istočasno je Volvo delal na novi oglasni kampanji za model S40, ki je prisoten v igri. Slišali so mojo glasbo in jo hoteli uporabiti v prihajajočem spotu. To je bil pravi grand slam v smislu licenciranja in prepoznavnosti, zato je 2 Days or Day doživel odličen štart.

Po tistem je bilo na meni, da z uporabo raznih licenc za igre navdušim oblikovalce iger in se dokažem kot skladatelj. Trajalo je več let, ampak končno sem dobil priložnost z nekaj manjšimi projekti. Sčasoma pa sem začel delati na naslovih velikega kalibra.

Imaš dovolj za kritje stroškov in kak kefir?

Vsak ima svoje mnenje o tem, ali je plačan dovolj dobro, ampak dejstvo, da svojo službo obožujem – se pravi, da ustvarjam glasbo za svojo najljubšo obliko zabave in s tem preživljam družino –, pove dovolj. Zelo srečen človek sem, ker lahko delam na toliko odličnih igrah!

Predvidevam, da je pisanje glasbe za določene igre precejšnja rutina. Glasba za H.A.W.X. bo verjetno sestavljena iz bojnih fanfar in električnih kitar (namenoma pretiravam), medtem ko je bila naloga spremljave za Cold Fear ta, da ustvari srhljivo vzdušje. Si kdaj deležen projekta, kjer imaš proste roke in spustiš domišljijo z vajeti? Ali pa je to morda celo običajno?

Ne glede na to, ali se zdijo zahteve projekta očitne, se skušam upreti stereotipom in k vsaki igri doprinesti nekaj edinstvenega ter posebnega. Zmerom skušam ustvariti samosvoj zvok, zaradi katerega se bo razlikovala od ostalih. V primeru H.A.W.X. sprva nisem imel ravno dosti posnetkov igranja, zato sem se moral zanesti na šefa zvočne plati, ki mi je dajal ustvarjalna vodila in napotke. Prav tako me je vznemirila povezava z GRAW 2, za katerega sem prav tako spisal muziko. Zato sem se potrudil, da bi bili spremljavi na nek način povezani, vendar da bi bili hkrati samosvoji.

Obiščeš kak igričarski sejem, kot sta E3 ali Leipzig Game Convention?

E3 sem obiskoval vsako leto, preden so ga spremenili v manjšo konferenco, namenjeno novinarjem. Prav tako sodelujem na Game Developers Conference, kjer sem dostikrat v vlogi predavatelja o zvoku v igrah.

Kaj meniš o ritemskih igrah, kot so Rock Band, Dance Dance Revolution in Frequency?

Mislim, da so te igre ustvarile nov žanr, s katerim se bavi dosti ljudi, vključno z mano. To so običajno najboljše vrste iger, ko prirejaš zabavo. Vsi lahko sodelujejo, tako otroci kot odrasli.

Kakšne sorte igričar si?

Hja, bil sem boljši, ko sem lahko igram namenil več časa, ampak še vedno imam nekaj l33t skillzov. Pravkar sem obrnil Gears of War 2 na hardcore, toda če me soočiš z mularijo na Xbox Livu, sem pečen. Zadnje čase sem vesel, če lahko igram nekaj ur na teden. Toda glede na to, da običajno pišem glasbo za igre, se ne morem ravno pritoževati.



● Red Steel (J161, 60) je bil ena prvih iger za wii in ni ravno navdušil. Je pa bila zato izvirna glasba Toma Salte deležna kar nekaj pozornosti. Zdaj jo tržijo tako na ploščkih kot v obliki digitalnega dolpotega.

KJE DO IGROGLASBE

Za glasbo iz starejših iger je odlična internetna stran *Vgmusic.com*, kjer na podlagi dvanajstletne tradicije hranijo na desettisoče komadov iz vsakovrstnih špilov za vse sisteme, od PCja prek SNESa do spectruma. Za prvo poslušalsko silo zadostuje spletni radio na *Gamemusicradio.com*.

Kar se novejših naslovov tiče, zastonjskarske dolpotegljive sadove dostikrat obrodi guglovsko iskanje '<ime igre> soundtrack', saj je nemalo glasbe na voljo brezplačno. Za marsikoga presenetljivo pa bo, kako cvetoč je posel z igrarsko muziko v plačljivi digitalni in fizični obliki, torej na cedejih. Ne samo na Japonskem, kjer ima tako početje dolgo tradicijo, marveč tudi v ZDA. (Evropa je tu bolj bosa.) Ameriški založnik Sumthing Distribution na *Sumthing.com* trži soundtracke, kot so Halo Complete, Halo Wars, Fable 2, Too Human, Gears of War 2, Advent Rising, Ten Years of Resident Evil, SF3: 3rd Strike, Unreal Tournament 3, Red Steel, Crysis, Devil May Cry 4 in še kakega. Tako v fizični kot dolpotegljivi obliki. Cene so običajne, se pravi, nekje med 12 in 15 dolarji za kompleten cede ali po dolar za posamezen štikel. Tudi Itunes ima kup zadev po najnti najn sents, čeprav mora imeti Slovenec darilno kartico s točkami, saj smo vendarle dežela trolov. (No, ko poslušam Marjana Podobnika, se mi res tako zdi.)

Za azijske zadeve tipa Shadow of the Colossus in Final Fantasy Piano Collections se velja obrniti na *Play-asia.com*, kjer imajo res zvrhan silos take robe, ali na ameriškega uvoznika rižogojne robe *NCSX.com*. Taka relativna eksotika pride malo dražje – FFXI Piano Collection recimo tržijo po 30 evrov, SotC OST pa velja 27 evrov, plus poštnina in stroški za državnega prašičevca. Kar se teh tiče, pri cedejkah velja, da če je vrednost pošiljke izven Evropske unije za osebno uporabo s poštnino vred med 22 in 150 evri, plačaš 20 % DDV, če je manj, ničesar, za kar je več, pa DDV ter carino po stopnji 3,5 %. In vedno seveda nekaj evrov za to, da nek fizikalec v skladišču prestavi stvar z enega kupa na drugega. A če mene vprašaš, je tale konkreten CD od SotC vreden slehernega stotina, sploh po zbirateljski vrednosti. Pismenke, pa to.

Če se ti zdi predrago ali časovno preveč potratno, boš imel morda srečo pri tistih nekaj evropskih distributerjih vsakovrstnih soundtrackov, katerih seznam najdeš na *www.soundtrack.net/retailers*.



● Microsoft je na področju igrarskih soundtrackov presenetljivo dejaven, saj je izdal glasbo iz praktično vseh svojih zadnjedobnih (ne)uspešnic – GoW2, Too Human, Fable 2 … Kakovost zvoka je kul.



Je moč zanositi, ne da bi ob tem grešili? Ali pa je to nemara le velika laž? Quattro mastno zakolne in s pomočjo višjih sil poskrbi za dokončne odgovore.

Urednik se venomer pritožuje, da ga nekateri pisci pri oddaji člankov ves čas prinašamo okoli, saj se ne držimo rokov, in da to že meji na bolezensko stanje. Ko boste prebrali spodnje vrstice, bo verjetno vsem jasno, da v podobne situacije prihajamo vsi in da ne gre za patološko laganje, ampak za dosti bolj kulsko stanje, ki se mu reče prokrastinacija. Kaj za vraga je to? Saj bi vam razložil, ampak ne vem, no, raje bi to storil prihodnjič. Ali pa sem vam pojem nemara že povedal? Pametnejši med vami veste. Ostali pa ... Počakajte malo, zdaj res nimamo časa!

Kaj pomeni 'brezmadežno spočetje'?

Brezmadežno spočetje je ena najbolj znanih katoliških dogem in hkrati ena najbolj napačno razumljenih. Večina meni, da se pojem nanaša na spočetje Jezusa Kristusa, ker je Marija, kot pravi Sveto pismo, zanosila, *'ne da bi spoznala moža'*. Spoznanje v bibličnem smislu pomeni dobro staro občevanje, kar bi pomenilo, da je zanosila brez seksa. No, to ne drži. Jezus bi se moral roditi z izvirnim grehom, drugače bi ne bil pravi človek, a po resnem študiranju katekizma lahko pridemo do enega samega logičnega zaključka. Da je bil Jezus brez izvirnega greha, je bila zaslužna njegova mama. Že tam od 15. stoletja velja prepričanje, da sta se Joahim in Ana, Marijina starša, dajala dol tako spretno, da je bila Marija v trenutku spočetja obvarovana pred izvirnim grehom, kot se za božjo mater spodobi. Zato izvirnega greha, ki ga od staršev podedujemo, tudi ni mogla prenesti na svojega sina. Se pravi, jasno in glasno: izraz se nanaša na Marijo, ne na Jezusa. Leta 1476 je papež Sikst IV. uradno požegnal brezmadežno spočetje, vendar takrat še ni veljalo za temeljno resnico krščanstva. Šele leta 1854 je papež Pij IX. ta dogodek v svoji buli z naslovom Ineffabilis Deus (Neuničljivi Bog) uradno razglasil za dogmo. Hkrati je določil 8. december kot dan Marijinega brezmadežnega spočetja, torej točno devet mesecev pred 8. septembrom, ko praznujemo mali šmaren oziroma Marijino rojstvo. Omeniti velja, da v to dogmo verjamejo katoliki, protestanti in pravoslavci pa ne. Mimogrede, Sveta Ana velja za zavetnico proti nevihti, za patrono pa so jo vzeli mizarji, čipkarji in rudarji. Prav tako velja za priprošnjico vsem ljudem, ki ne morejo imeti otrok, ker sta z Joahimom poskušala kar dvajset let, preden sta spočela Marijo.

Sta laganje in preklinjanje res lahko bolezenska znaka?

Ja, ja, saj vem, ti nori Amerikanci si izmišljajo bolezni po tekočem traku! Če mulc preklinja, ima Tourettov sindrom in lažnivci imajo Münchausnovega. Palica je zdravilo, vam povem! Pošteno delat in vsak dan po riti, pa ne bo nobenih takih sindromov. Ko smo bili mi mladi, smo dobili dve okoli ušes, pa nam nič ne manjka in vedno volimo SDS!

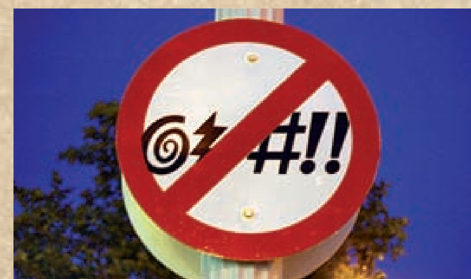


Skorajda neverjetno je, kako je Marija popularna med katoliki. Protestanti se ob tem mrščijo in ne razumejo, zakaj. Njim je važen samo Jezus, ne pa ena ženska, ki je slučajno njegova mati.

No, kakorkoli se sliši neverjetno, dejansko obstajajo patološka psihološka stanja, ki se kažejo kot potreba po laganju ali preklinjanju. Prvemu se strokovno reče pseudologia fantastica, po domače patološko laganje, vendar zaenkrat še ni uradno priznano kot bolezen. Razloge gre iskati zlasti v tem, da gre v prvi vrsti za priučeno vedenje oziroma deviacijo, ki jo oseba uporablja za doseganje lastne pomembnosti. Nekateri psihiatri govorijo o dveh vrstah laganja. Patološko laganje je tisto, s katerim želi človek preusmeriti pozornost nase in se vedno izkazati kot boljši, uspešnejši ali bolj frajerski, kot v resnici je. Torej laže oziroma pretirava zavestno, da bi si povečal ugled. Pri tem početju je ponavadi uspešen, ker laže z namenom in svoje laži dolgo časa razvija – včasih tako dolgo in natančno, da zanj laž postane resnica. Samo po tem se patološki lažnivci ločijo od običajnih manipulatorjev, ki se dobro zavedajo resnice, vendar hočejo s svojo prebrisanostjo obrniti vse v svoj prid. Gre torej za inteligentne ljudi, ki pa jih bore malo briga za druge, dokler so izpolnjeni njihovi lastni cilji. Druga vrsta so kompulzivni lažnivci. Ti so večinoma zrasli v okolju, kjer je bilo laganje norma ali celo nujen ukrep, da so se zavarovali pred neljubostmi. Taki osebi je težko povedati resnico in jim gre laž kar sama z jezika, ker so bolj vajeni lagati kot govoriti resnico. Njihove laži so ponavadi prozorne in jih je moč hitro začopatiti s tem, da pokažemo na nedoslednosti, v katere se kmalu zapletejo.

Posebna vrsta laganja je Münchausnov sindrom. Baron Münchausen oziroma lažnivi Kljukec je sicer razširjena prispodoba za lažnivca, toda v sodobni medicini je to docela legitimna bolezen. Pacienti namreč potvarjajo klinične znake raznih bolezni, tudi do te mere, da si sami škodijo, recimo s strupi ali kužnimi materiali. Za razliko od hipohondrov, ki samo mislijo, da so bolni, bolniki z Münchausnovim sindromom natanko vedo, da niso bolni, vendar si na vsak način prizadevajo biti. Razlogi so enaki kot pri patoloških lažnivcih: dobiti pozornost in sočutje.

Kaj pa razvpiti Tourettov sindrom? Akoprav ga najbolj poznamo iz najstniških sekretnih komedij, gre za resno bolezensko stanje – za dedno nevropsihološko motnjo, ki se kaže v tikih. Tik je vsako nehoteno dejanje organizma, recimo trzanje očesnega kota ali kake obrazne mišice (motorični tiki), kihanje brez razloga ali ponavljanje kake besede (slednjemu rečemo fonični tik). Za potrditev sindroma mora pacient imeti več motoričnih in vsaj enega foničnega. Tourettov sindrom je po zadnjih raziskavah kar pogosta bolezen, saj naj bi jo imel v mladosti celo en odstotek prebivalstva, nakar se številka nekoliko zmanjša. Koprolalija (preklinjanje), kopropraksija (kazanje obscenih gest) in koprografija (pisanje obscenih napisov) so pri bolnikih dokaj redki, saj zaznamujejo kakih deset odstotkov njih, vendar kot skrajen simptom pritegnejo največ pozornosti. Še enkrat velja poudariti, da gre vedno za nehoten izbruh, ki ponavadi ni v kontekstu. Če vam nekdo jebe mater, ker ste mu ukradli parkirni prostor, nima koprolalije, če pa med mirno razpravo o rožicah pristavi kurca na palčki, bi znal biti bolan. Tako, da boste vedeli za drugič, ali velja počiti po dominah nekoga, ki se izgovarja na Touretta.



Saj veste, v kaj verujejo Čezlužniki. Nesmiselno nasilje in laganje sta čisto v redu, dokler ne vidite zizik ali govorite grdih besed. #$"!&"!!!

Že sredi devetdesetih, ko sem leto dni prebival v Združenih državah, je bil trg z rabljenimi igrami tam nadvse močan. Dobro pomnim temačno trgovinico v lokalnem nakupovalnem centru, ki je bila do roba založena s špilovjem in vsem z njim povezanim. V njej je caroval gikovski prodajalec, nadvse spominjajoč na Napoleona Dynamita z nintendovim palcem ter hrčkovsko rdečimi očmi, s katerim smo preigrali dosti Street Fighterja, Mortal Kombata, Tekkena 2 (tedaj je ravno izšel za playstation in bil alfa ter omega) in fajterščin na neu-geu. Načeloma lepše mi je bilo sicer zahajati v bližnji EBGames, kjer je za špile skrbela zala blontna tržnica, s katero sva se potem nekajkrat celo dobila. Na samem v gozdu, da so se veverice v borovcih zbale za svoj naraščaj. Khm. Toda neo-geo je le bil neo-geo.

No, poanta besedila so rabljene igre. Založniki in ustvarjalci v splošnem na veliko bentijo čeznje, saj pravijo, da jim jemljejo dobiček. Pri njih prodaji namreč ne dobijo niti beliča, vse gre trgovcu. Zaradi tega nekateri avtorji, kot je legendarni David Braben (Elite), trdijo, da morajo biti cene novih iger tako visoke zato, ker jim stare jemljejo toliko trga. Osebno mislim, da gre za kadeč se bikov drek, saj bi nižje cene svežih iger brez kanca dvoma pomenile večjo prodajo. A kakorkoli, trgovci so nad 'used games' navdušeni, saj na tej podlagi naredijo več posla, kot bi ga sicer. Celo dosti več. Veliko štacun ima politiko, da v račun za novo vzamejo stare igre, ki jih potem prodajajo s pribitkom cene, da imajo za vsakodnevni eko kefir. Prodajalne v ZDA, Angliji in na Japonskem so zato polne obeh vrst naslovov, odslikavo tega brstečega trga pa lahko vidiš, če pri nas obiščeš recimo Mantis ali 3D Svet. Na policah se drenjajo solidno ohranjeni biseri, ki bi jih hotel imeti v živopisani otipljivi zbirki vsakdo, ki da dovolj nase. Nemara najdeš celo kak Psychonauts! Razlika med nami in njimi je v tem, da tega zunaj ne počno zgolj neodvisni butiki, marveč nekatere velike specializirane verige, kot sta EBGames in GameStop. Primerjava s tem, da bi lahko pri nas prinesel rabljeno igro v Big Bang in bi jo vzeli v račun pri nakupu nove, nakar bi imeli nekje štante z nucano robo, ni čisto ustrezna, saj ima BB na zalogi še kup drugih reči. A občutek je podoben – greš v širjavsko, bleščavo trgovino in tvoja lastnina je tam enako dobrodošla kot v manjših.

Vendar to ni nič čudnega, saj so stari špili večji posel, ko bi si človek mislil. Ameriški GameStop, ki skoraj ves promet opravi v fizičnih štacunah, bo za preteklo fiskalno leto po vseh napovedih prijavil promet okrog dveh dolarskih milijard samo iz te postavke. Do tako visokih cifer prihaja zato, ker je običajna čezlužna trgovska marža za nove naslove okrog 20 odstotkov, za stare pa okoli 50! Se pravi, če ti prineseš igro in ti odkupijo za desetaka, jo bodo prodajali za najmanj 15 dolarjev in pobasali razliko. Večja kot je razlika, več je zaslužka.

Tako lukrativen je dotični biznis in toliko manjših ter večjih podjetij je v njem, da se mu je zdaj pridružil še nalinijski kiklop Amazon. Njihova opcija Video Games Trade-In je privlačna zato, ker ti odkupijo rabljene igre, nakar lahko dobljeni kredit porabiš za karkoli v njihovem programu. (Kajpak govorimo o ZDA, ne o Evropi, kaj šele o Sloveniji, kamor Amazon še zmeraj ne pošilja hardvera in igrač, kot bi bili v Zambiji.) GameStop sicer zmaga po hitrosti, saj postopek pri Amazonu traja, vendar imaš v Džungli nato dosti več izbire.

Zna pa trg rabljenih iger v ne tako oddaljeni prihodnosti utrpeti velike udarce, in sicer zaradi vse bolj razširjene digitalne distribucije. Razen če bodo založniki uvedli kako shemo za preprodajo računov, v kar je verjeti približno toliko kot v hitro spravo Ljubljane in Zagreba okrog zapletov s slovensko-hrvaško mejo, se bo prodaja starih špilov vse bolj omejevala na naslove, ki so na voljo v otipljivi obliki. Res so me sama ušesa, če bodo potem nove digitalno razpečevane igre cenejše, saj Brabenu in kompaniji ne bo treba več skrbeti zaradi erozije dobička. Bi rekel, da bom še dolgo poslušal.

Sneti



Tatuji v obliki pismenk so strašno in, a zmeraj obstaja nevarnost, da si vtetoviraš totalno neumnost. Najbrž je u Kini marsikak frajer, ki si da na kožo zapeči "SMRDI MI NOGA" v latinici in misli, da je car.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. WORLD OF WARCRAFT	666
02. GRAND THEFT AUTO 4	92
03. CALL OF DUTY 5	79
04. RED ALERT 3	79
05. FALLOUT 3	88
06. BURNOUT PARADISE	78
07. PRO EVO SOCCER 2009	70
08. THE SIMS 2	90
09. MIRROR'S EDGE	82
10. DIABLO 2	89

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DRAGON AGE, STARCRAFT 2, MAFIA II

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Janko Rus iz Ljubljane (igra ena za PC)
- Matej Pestotnik iz Celja (igra ena za PC)

Špilata dva žeblja košarko, pa pride mimo kladivo, pa oba zabije.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
02. COD: WORLD AT WAR (PC)
03. COUNTER-STRIKE 2 (PC)
04. GTA: SAN ANDREAS (PC)
05. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
06. WORLD OF WARCRAFT (PC)
07. YU-GI-OH TAG FORCE (PSP)
08. GTA: LIBERTY CITY (PSP)
09. GTA: VICE CITY (PSP)
10. GRAN TURISMO 4 (PS2)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

F.E.A.R. 2:
Project Origin





Bojevanje je bolj arkadno kot prej, podvrženo upočasnjenim jurišem, oropano nagibanja in lažje zaradi moči orožij. Lahko bi dali več šefov in izrezali rutinske situacije v slogu snajperskega branjenja sotrpina.

Ko sem si tistega večera, ko sem končal strahotno prvoosebno nažigačino F.E.A.R. 2, pral zobe, sem se počutil nelagodno. Ne tako, kot da mi namesto ščetke po ustih stika kocinast pajek (= čista groza), ampak kot bi mi Nekaj stalo tik za hrbtom in molče čakalo, da se obrnem. Da se zasučem in ga ... ne, *jo* pogledam v mrtve, črne okice, za katerimi ni ničesar razen paranormalne blaznosti.
Oh.
Živijo, Alma.

Rad bi ti rekel, da te je lepo videti po dolgem času, a oba veva, da nič od tega ni res. Po prvem S.T.R.A.H.U (Joker 147, 87; id na stranki 1979), katerega sučna oseba si bila, si se pojavila še v dveh dodatkih in s tem vsako leto vzdrževala napetost glede pravega nadaljevanja. Se pravi, tegale. Itak pa najina srečanja nikdar niso prijetna. Bodisi se mi hoče zmešati od čudnih podob, ki mi jih s svojimi nenavadnimi psihičnimi sposobnostmi puščaš v betici, bodisi ljudje umirajo levo in desno, ko pleševa v skrivenčenem tangu. Privlačiva se pač, pokveki, žrtvi neetičnih poskusov stvarjenja telepatsko nadzorovanih supersoldatov. Ti mučena temnolaska, prej punčka, zdaj ženska, ki so ji prasci zagovedni delali bogve kaj. Jaz v koži vojaškega specialca Michaela Becketa, obdarjenega s tebi podobnimi močmi, ki ga pred koncem Š.K.L.E.P.E.T.A. pošljejo zajet predsednico korporacije Armacham Geneveive Aristide, baburo z ogromno masla na glavi. Povezana sva po zaslugi nadnaravnih sil in visoke tehnologije, zato kolovratim za teboj in ti za menoj. Eden drugemu brodiva po potokih krvi, ki ostajajo za nama, iščeva krivce v firmi in toneva vse globlje v ogabnosti. Rad bi ti pomagal pri maščevanju, Alma. Resnično sočustvujem s tabo. Vendar moraš umreti. Saj to veš, kajne? Mogoče ti je to namignila jedrska eksplozija na koncu B.O.J.A.Z.N.I.. <grenak nasmeh>
Prihajam.
Najini poti se združita pol ure pred koncem enice, ko je še vse videti dokaj normalno. Enako kot brezimni 'point man' v prvencu imam nadnaravne reflekse – upočasnitev časa, ki jo sprožim s pritiskom na tipko. Tedaj se vse okrog mene premika, kot bi padlo v drevesno smolo, zaradi česar lahko sovražnike pobijem dosti laže. To kajpak ne traja večno, a sčasoma se merilnik zraven muhe znova napolni. Še dobro, kajti prav na njem sloni moje preživetje. Pinjav sicer delam s številnimi bolj ali manj futurističnimi orožji, že videnimi in novimi, od dokaj običajnih strojnic prek metalca plamenov in bazuke do snajperice, plazemskega upepelnjevalnika in izstreljevala kovinskih konic, ki ubožce učinkovito pribijajo na zidove kot plahutajoče plašče. Takisto imam na zalogi štiri vrste granat – navadne, elektrokutorske in ognjene ter mi-



Pokol iz robotske obleke je grafično fantastičen in epsko razsuvalen, a nekam plitek in kratek. Preveč so ga oglaševali glede na končni efekt.



Vrednost ponovnega igranja ni tako nizka zaradi boljšega razumevanja puzlaste štorije in vsaj rahle spremembe pristopa na višji težavnosti.



● **Futuristična krepela, medenje časa, kombiniranje srha in akcije, 'monolithovski' videz … Vse to prispeva k samosvojemu občutku, ki ni enak onemu iz enice. Pohvalno!**

ne, ki jih raznese, ko zaznajo bližino capina. A brez upočasnjevanja je zmikljive nasprotnike, ki so po vrsti zelo hitri, kar težko zadeti, z njim pa se dostikrat zdi, kot da streljam ribe v sodu, najsi bo od blizu ali od daleč. Finta je torej v gospodarnem ravnanju s slow motionom, saj ga lahko prekinem kadarkoli in ga tako hranim. Res je, pri običajnih vojakih, ki mi stojijo nasproti, še gre brez tega. A že poveljniške, bolj zaščitene verzije njih so zoprne, saj domala zahtevajo, da jih nažgem direkt v glavo, za kar je najbolj uporabno zaviranje akcije. Dotično pa je malodane obvezno pri šefih (oklepljeni robotski eksoskeleti, nadgrajeni mrtvaki, ki oživljajo trupelca) in psihotskih soldatih, ki napadajo skorajda neslišno ter jih vidim le po migetanju zraka.

Hm.

Veš, Alma, zdi se mi, da je imel Point Man v enici malo več od streljanja. Zdaj je manj taktičnega ukvarjanja z nasprotniki, skrivanja in premeščanja, saj je vse bolj direktno. Če imam na zalogi upočasnjevanje, je najboljša taktika naval z nekaj izmikanja + nažig, če ga nimam, pa čepenje za kakim zidom in čakanje, da se merilnik dovolj nafila. Zaradi tega navali narode pristopa je kakovost umetne pameti manj očitna (daleč od tega, da bi bila trapasta, saj obvlada mnoge manevre, a kaj ji to pomaga, če sem neustavljiv tako od blizu kot z razdalje?) in skorajda vseeno je, katero orožje uporabljam. V enici sem se moral bolj truditi, počasneje in bolj premišljeno je bilo vse skupaj, dočim je tempo zdaj hitrejši, bolj adrenalinski in neposreden. Manjka določena merica substance, zlasti pri šefih. Nekatere objekte, kot so mize in omare, lahko sicer prevrnem in jih izkoristim za zaklon, vendar to traja predolgo in tako ali tako ni sistema, da bi se s stisnil k površini ter streljal od tam. Pa čudno se mi spet zdi, kako brez prave teže in udara se čutijo orožja. A po drugi strani še kako buta, ko v kratki pasaži sedem v robotsko obleko ali zasedem kanon na oklepljenem transportu. Pohvalno je, da je okolica bolj razgibana kot v prvem delu, saj je več odprtih prizorišč ter bolj raznoterih hodnikov, in da je sovražnikov več vrst (vojaki, mutantske nakaze, roboti, duhovi, zombiji …), dasiravno se zaradi ohranjanja izročila pretežno nagibajo k neizraziti soldateski. In strelski obračuni so kljub očitkom solidno zadovoljujoči, saj brezglavo že na normalni težavnosti ne morem delovati, učinek mojih izstrelkov pa je hudo očiten. Konkurenca, ki me dejansko seseklja, če nisem previden, namreč spektakularno razpada v pršeče oblake židke krvi, klovnovsko frči po luftu, visi pribita z zidov, opleta v plamenih, mutira v skurjene okostnjake in srhljivo tuli, ko jo življenje zapušča.

Kakšno vzdušje, Alma.

Ravno v tem je čar. Ne v golem nažiganju, ki samo po sebi ni vrhunsko, temveč v mešanju dotičnega s srhljivo atmosfero. V vedno manj nadzorovanem spustu v norost človeških možganov, v pokole, ob kakršnih bi se občutljivejšim dvignil želodec. Ne le tiste, ki jih delam jaz, temveč ti, maščevalka. Zmešalo se ti je do te mere, da hočeš s paranormalno močjo naravno realnost nadomestiti s svojo. Zdaj se resničnosti prekrivata, vdirata ena v drugo. Nenadna presenečenja, čudovita igra svetlobe in senc, zanimivo zlovešča barvitost in mojstrsko udejanjen zvok, ki digitalni bu v G.R.O.Z.I. 2 dvigne na (naj)višjo raven, poskrbijo za konkreten občutek, da me bo nekaj požrlo. Sobane, v katerih se nad nepojmljivo razmesarjenimi trupli med brizganjem pare in nihajočimi svetilkami jamraje pojavljajo duše iz onostranstva, da se nato poženejo proti meni … tihi šklepet po ploščicah zapuščene postaje podzemne železnice … naval shujšanih mutantskih ostud, ki proti meni po aliensko napredujejo po tleh, stenah in stropih … z žalostnimi slikami živalic in otroških risb posejana osnovna šola … razrušeno postapokaliptično mesto, kjer nadzombi z rdečimi energijskimi črtami dviga v življenje suženjska trupla … in kjer po ulicah stojijo upepeljena telesa, ki se razpihnejo v kupke pepela, ko se jih dotaknem … Take scene ne le, da mejijo na umetnost. Marsikdaj SO umetnost.

Samo da je tvoja tolmuna črne norosti ne vidita.

Naj bo vse skupaj še tako obilno pomešano s stilistično perfektnimi gromovitimi obračuni, ki jim igralno vseeno nekaj manjka, in animacijami v slogu nuklearnega razdejanja in padcev letal ter helikopterjev, na površje se prebija zlasti starodavni refleks, ki veli pobeg. Ravno on je največji sovražnik, s katerim se ruvam. Saj je res, spočetka je občutek znan in malce upokojenski. A bolj kot napredujem skozi devet, deset ur dolgo odisejado, na več zapomnljivih, samosvojih trenutkov naletim. Prave slasti se skrivajo v zadnji tretjini, ko se pred nekaterimi vrhunsko orkestriranimi igralno-prizorskimi pasažami spoštljivo priklonita celo Bioshock in Dead Space. Zlasti glede odbitega konca. Škoda, da bodo tistemu, ki je preigral vse T.R.E.P.E.T.E., da ne omenjam Condemnedov istih avtorjev, prijemi nekako znani. In da bo sčasoma dojel, da gre v mnogo situacijah za pesek v oči, saj nisi zares ogrožen. Da se ti ni treba ničesar bati razen strahu samega.

Toda saj ravno to je poanta. Ne, Alma?

Sneti žoltih spodnjic predela nov almanah pršečega svinca in paranormalne groze.

77

sijajno vzdušje ✔ udarna grafika in zvok ✔ nadaljnje zgodbovno potapljanje v grozljivi eksperiment ✔ samosvoj občutek ✔ poenostavljeni boji ✖ zanašanje na iste finte ✖ mimogredno večigralstvo ✖

Monolith / Warner Interactive natlačenka 187



● **Nekateri se bodo pritoževali nad hodniki, a okolica je zdaj bolj raznovrstna, občutek pa ostaja grozen in moreče klavstrofobičen.**



● **Večigralstvo se žal čuti kot posiljen dodatek zaradi kupka rutinskih modusov, nenavdihnjenih kart in praznih strežnikov.**

Puzzle Quest: Galactrix

V prvi Puzzle Quest so šle mnoge moje in ljudske noči. Zadeva, ki je izšla tako za PC kot za tavelike in tamale konzole, je v Jokerju 172 dobila mangartskih 88 (id na stranki 4304) in z nalezljivim mešanjem arkadne miselnosti, taktike, sreče, raziskovanja, frpjskega razvoja ter živopisane zunanjosti zasužnjila stotisoče. In zdaj je tu nadaljevanje. V vesoljuuuu!

Galactrix v digitalni distribuciji na Steamu tako kot nekdaj enico tržijo po polovični ceni dvajsetih evrov in ravno tako gre za mešanico akcijske mozgalice v slogu Bejeweleda (z izmenjavo sosednjih simbolov se trudiš razporediti najmanj tri v vrsto, da izginejo) ter raziskovalnega igranja vlog. Le da se dogaja v Črnini – in da je koncept orenk spremenjen. Za začetek ni več poklicev, marveč izbereš splošnega pilota, ki pride z akademije in nagazi v startrekovsko zaroto medzvezdnih razsežnosti. Z uspehi nabiraš izkušenjske točke, ki privedejo do prehodov na naslednje izkustvene nivoje. Tam prejmeš pike, ki jih razporediš v strelstvo, inženirstvo, pilotstvo in znanstveništvo. Več kot jih zadegaš v eno od teh kategorij, več energije ('mane') ustrezne farbe si lahko prisvojiš na igralni plošči.

Hkrati je pomembna tvoja vesoljska ladja, ki pride v različnih oblikah. Te se razlikujejo po energijskih ščitih, zdržljivosti oklepa, tovornem prostoru in mestih za razširitve, ki ustrezajo urokom v Warlords. A zdaj na plovilo svobodno šraufaš vsakršno opremo (laserje, popravljalne robote, obnavljalnike ščitov, odstranjevalnike barvitih simbolov ...), saj ni poklicnih omejitev. Edini hec je v tem, da jo je treba kupiti ali jo v kovaški podigri izdelati iz surovin. Dotične prejemaš za zmage in jih v spet drugačni podigri 'kopljeŠ' na asteroidih. Asteroidi in planeti so razdeljeni na sisteme, v katerih so še razna oporišča, med njimi pa se premikaš po zvezdni nadkarti. Na planetih in v bazah deloma nelinearno izbiraš ključne in stranske naloge, ki pehajo naprej štorijo in dajejo EXP, denar ter nove onegaje. Pridih starih vesoljskih simulacij tipa Elite in Freelancer je očiten.

Enaka kot prej ni niti igralna plošča, kjer z nasprotnikom s klikanjem izmenično odstranjujeta simbole. V PQ1 je bila sestavljena iz kvadratov, simboli pa so padali od zgoraj. Zdaj so tu šesterokotniki: ko jih razporediš najmanj tri v vrsto, novi priletijo s tiste strani, kamor si premaknil prejšnje. Lobanje, ki so v Warlords poškodovale nasprotnika, nadomeščajo mine, dočim štiri barve ploščic (modra, rdeča, rumena, zelena) ustrezajo energiji za orožja in opremo. Bele dajejo dodatne izkušnje, vijolične pa sredstva.



Tole je zaslon za vlaganje izkušenjskih točk, s čimer si večaš maksimalno zalogo barvne energije.



Zvezdna karta vsebuje skoraj osemdeset sistemov s po več svetovi in bazami. Ni problem dolžina, marveč raznolikost.

Ob taki količini sprememb niti ni čudno, da so Infinite kritično poškodovali sijajni sistem iz enice. Vidi se, da so želeli narediti bolj 'zaresno' miselnico, saj šesterokotniki dajo več kombinacij in je treba v teoriji bolj premisliti, kako se bo vrta premaknila po izginotju poparčkanih. A so zajebali, ker so obdržali naključno padanje kosov in ga razširili na vse strani plošče. Pod črto to pomeni, da je sreča dosti bolj izražena kot prej. Ne glede na to, kako pazljivo igraš, vsako obilnejše uletavanje kosov docela spremeni položaj, saj se pri količkaj zajetnejših odstranitvah same od sebe tvorijo kombinacije treh, štirih, petih ali celo več kosov v liniji. To nemudoma povrne energijo, obnovi ščite in/ali poškoduje sovražnika – in obratno. Najbolj cenjena je tako tista oprema, ki najhuje spremeni položaj na plošči, kar pomeni več naključij in manj taktike. Te manjka tudi, ker je količina opreme za ladjo v primerjavi z uroki in artefakti v PQ1 nekam omejena, manj zanimiva in botruje manj kombinacijam.

A to ni vse, kar Galactrixu očitam. Infinite so se namreč prav potrudili, da bi zagrenili igralno izkušnjo. Boji so utrudljivo počasni in zoprno odvisni od poca ... naloge se ponavljajo in so rutinske, zlasti tiste stranske ... sovražniki so vesoljske ladje brez kanca privlačnosti in osebnosti ... malo vrst jih je, stalno se boreš z enimi in istimi in znajo biti neverjetno tečni ... resnobna zgodba je klišejska, niti pol toliko zanimiva, kot bi rada bila, in brez luštnega humorja iz Warlords ... zvezdna karta je smrdljivo ohrna s podatki ... večigralstvo za dva je spet udejanjeno le skozi povezavo s številko IP ... in tu je krona tečnosti, hekanje zvezdnih vrat. V nove sisteme prideš le tako, da v mini igri odstraniš zadosti šesterokotnikov, preden se izteče čas. Razmišljati je sicer treba, saj je važno, v kateri smeri jih eliminiraš, toda naključje ima močno vlogo. Poleg tega gre po zlu dragoceni čas, ko si prisiljen opazovati počaaaasne animacije izginjanja heksijev, zvezdnih vrat pa je skorajda osemdeset. Turobno za popenit.

Galactrix ni totalna polomija, saj odmev nalezljivosti iz enice ostaja. Toda igra je po miselni iz raziskovalni plati dosti bolj omejena, kot avtorji menijo, pri čemer je še nespretno načrtovana, duhamorna ter razvlečena. Primojdunaj, da bi raje imel stari Puzzle Quest v vesolju!



Za razliko od PQ1, kjer si dodatno izmeno dobil ob izginotju štirih simbolov hkrati, je tu meja pet. Na videz je to zahtevnejše, a ko začne plošča doživljati orenk kolaps, dostikrat pade vsaj ena 'supanova'.

Sneti uvidi, kako lahko je z vesoljskimi potezami demolirati pazljivo uravnoteženost.

50 razširjen, krepko spremenjen koncept ✔ cenejša ✔ omejena, zatežena, počasna in razvlečena ✖ ogromno enoličnih bojev in duhamornega hekanja ✖ večigralstvo le čez IP-številko ✖

Infinite Interactive / D3 Publisher natlačenka 187





Žična miška Logitech LS 1

Dodajte noto stila pri delu z računalnikom. Laserska tehnologija vam bo prinesla hitro in natančno drsenje skozi dokumente. Mehek, gumijast oprijem vam bo nudil izjemno udobje. Enostavna namestitev. USB priključek. Na voljo v različnih barvah.

24,99 €



PHILIPS

Multimedijski 2.1 zvočniki Philips SPA5300

Vrhunski zvočniki z izjemnim, čistim zvokom. Moč: 100W RMS. Moderen design. "Bass boost" tehnologija z upravljalnikom jakosti za globlji bas zvok. Lesen subwoofer. Priključite ga na vaš računalnik, MP3, TV, audio predvajalnik,…

59,99 €



PHILIPS

Spletna kamera Philips SPC1330NC

Izjemna spletna kamera, ki ponuja vrhunsko kakovost slike in kristalno čist zvok. Zajema slike pri ločljivosti 8 mio točk (zajem videa pri ločljivosti 2 mio točk). Premore video z 90 sličicami na sekundo. Vgrajeni sta tehnologiji Pixel Plus 2 in Digital Natural Motion.

79,99 €



PC DVD-ROM

PC igre

- Far Cry 2
- Shaun White Snowboarding
- Brothers in Arms: Hell's Highway

39,99 € cena za kos

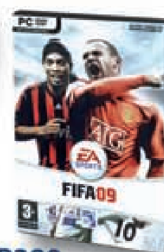


Igralni plošček Logitech Precision Gamepad USB

Igralni plošček združljiv s PC/Mac računalniki. Vsebuje šest akcijskih in štiri nastavljive gumbe ter osem-smerni dodatni gumb. Garancija 2 leti.

12,99 €





Saitek

Komplet igre FIFA09 in igralnega ploščka Saitek P380

Popolnoma analogni, ergonomsko oblikovan plošček za računalnik za natančno igranje. Ob dveh analognih paličicah, ima še 10 gumbov (6 reakcijskih in 4 prednje) ter osem smerni dodatni gumb.

39,99 €

HDMI 1080p
DTS





bolj novo

Mrežni medijski predvajalnik Popcorn Hour A-110

Predvajajte avdio in video vsebine ter fotografije na svojem TV sprejemniku iz naknadno vgrajenega trdega diska, zunanjega diska oz. USB ključka ali mrežnega pogona (računalnik, prenosnik, strežnik). Uživajte v vsebinah visoke ločljivosti (do 1080p) z večkanalnim digitalnim prostorskim zvokom (DTS), slovenskimi podnapisi in neposredno prenašajte torrent datoteke iz spleta. Podpira video formate Xvid, MPEG-4, WMV9, H.264; avdio formate Dolby Digital, DTS, WMA, AAC, MP3, LPCM, FLAC, OGG. Priključki: HDMI, komponentni, S-Video, kompozitni, analogni stereo, S/PDIF optični digitalni avdio, 3x USB 2.0, mrežni priključek 10/100 Mbps. Priložen daljinski upravljanik in HDMI kabel. *Opomba: trdi disk ni priložen oz. vgrajen.*

289,99 €

BIG BANG *vedno nekaj novega*

Empire: Total War



Kaj pomenijo najtežje ladje v boju, pogruntamo tedaj, ko eno samo potapljamo pol ure. Požar na sovražni palubi je v veliko pomoč.



V kasnejših letih postane artilerija z naprednimi vrstami streliva precej pasja. Raba tele sorte eksplozivnih granat boli. Zelo.



Pobentil bom, da raziskovalno drevo ni dolgo in tehnologije imamo hitro v rokavu. A saj za vsako igro velja, da je prekratka, hehe.



Vojščaki imajo sedaj zvrhano mero vseh mogočih animacij prebadanja sovraga s sabljico. So pa sem ter tja malce leseni in gledajo v luft.

Danes je Evropa oaza miru, izobilja in nebrzdane vzajemne ljubezni. Le še v šoli, kjer itak nihče ne posluša, je moč slišati, da ima ta dosežek nalepko z visoko ceno, kajti prav na stari celini je človeški civilizaciji uspelo sproducirati največ vojn sploh. Evropejci smo se morali neštetokrat ustreliti v stopalo, da smo pogruntali, da to ni najprimernejši tok dogodkov za nas (na Balkanu je bila potrebna še dodatna lekcija). Zatorej ni nič čudnega, da so tri od štirih prizorišč kultne strateške serije Total War postavljena v Evropo. Antiko in srednji vek smo že obdelali, slednjega celo dvakrat. Čas je torej, da napravimo korak naprej in sovragu v drob namesto bridke sabljice zarinemo bajonet.

Razsvetljeni človek

Creative Assembly so se tokrat odločili osredotočiti na precej omejen časovni okvir med letoma 1700 in 1800 (do vključno 1799), se pravi na čas razsvetljenstva. Omejen? Prvič zato, ker bi mirne duše lahko začeli sto let prej in vključili tridesetletno vojno 1618 - 1648, sploh upoštevajoč dejstvo, da se Medieval 2 zaključi že 1530. In drugič, ker je Napoleon svoja potepanja po Evropi počel šele po letu 1800 in ga torej v Imperiju ne vidimo niti pomotoma. Ostane torej sredica dogajanja v novem veku, ki so jo krojile plemiške igrice vseh vrst, medtem ko je raja bolj ali manj pohlevno opazovala svoje monarhe ter parlamentarce in jih včasih malo pogiljotinirala.

Osemnajsto stoletje je bilo v tem oziru prehodno. Razsvetljenstvo je prineslo viden družbeni napredek in čeravno so se države klale z nezmanjšano slo, je treba odtlej to početi malo bolj elegantno. Torej v obliki naparfumiranih slov z belimi lasuljami, ki so v diplomatskem jeziku povedali, da bodo čreva padla čez plot. In hecno, Empiru uspe to vzdušje precej dobro ujeti. Potezni strateški del igre, ki poleg realnočasovnega bojnega vnovič sestavlja polovico dogajanja (kaj ste drugega pričakovali glede na izročilo?!), je manj zlovešč in temačen kot v Medievalu. Vpade divjih ljudstev, preizkušanja gorljivosti coprnic in podobna zlodejstva je treba tu iskati z baklo. Čeravno je bubonska kuga v realnosti na začetku 18. stoletja opustošila prusko deželo Brandenburg, tu nisem fasal še niti ene epidemije. In tudi papež je povečini kar lepo tiho ter se ne usaja, za razliko od predhodnika, kjer smo morali presneto paziti, da nismo za vrat fasali inkvizicije kar iz lepega miru. Religija ima še vedno svoje mesto v igri – države enakih se imajo raje in rulja te laže sprejema, če je tvoja nedeljska maša videti enaka njihovi, toda železni prijem je v primerjavi z nekaj stoletji poprej vidno popustil.

Namesto omenjenih neprilik smo lahko zdaj dosti bolj osredotočeni na napredek in krepitev države. V prvem pogledu Empire postreže z novostjo: raziskovalnim drevesom. To se deli na vojaško, industrijsko in družbeno znanost in nadomesti ročno nadgrajevanje vojaške opreme. Nič več menjave bronastega oklepa z železnim in podobno. Sedaj se tehnologija, ko jo enkrat raziščemo, samodejno prenese na vse obstoječe enote. Na ta način se lahko uvede ne samo boljša oprema, marveč novi taktični prijemi, kot so raznovrstne formacije in načini streljanja. Slej ko prej te ob zanemarjanju raziskav čaka grdo presenečenje v obliki kakega posebno morilskega topovskega streliva ali sovražne strelske vrste, ki zna streljati med premikom.

Industrijska veja znanosti krepi naše gospodarstvo in odklepa nove bajtice, s katerimi pozidavamo

province na strateški karti. Tudi tu je prišlo do novosti: če so imele province v prejšnjih delih en sam center, kjer je bilo zbrano vse, kar je bilo vredno zakuriti, so naokrog po novem razen osrednjega mesta posejane vasice in kraji. Mesteca vznikajo sama od sebe, če imajo ljudje dovolj futra, nakar lahko v njih gradimo določene gospodarske ali drugotne objekte, od tekstilnih tovarn prek univerz do katedral. Posledice so kar daljnosežne. Ker je moč armade še vedno postaviti kamorkoli na karto, so mali zaselki vabljive tarče za gorečo baklo ali dve, s čimer se da napadenega dobro spravljati ob živce. Povrhu to pomeni, da je mogoče na tak način nasprotnikovo vojsko končno izbezati izza debelih zidov, zaradi česar je izčrpavajočih obleganj v primeri z Medievalom precej manj. Treba je priznati, da je veselje napeto čakati vznik novega kraja, le vmesnik bi morali malo bolj porihtati, saj se iz seznama stavb v provinci ne da nadgrajevati.



Mnogo bojev se odvije v majhnih mestih, ki se jih ne da obzidati, zato težo obrambe nosijo civilne hišice. Moč jih je zravnati z zemljo, toda lokalno prebivalstvo nam za take poteze ne bo vriskalo v pozdrav.

Nečedne ponudbe

Ekonomski model se ni bistveno spremenil. Hrana polni prebivalstvo z energijo, da lahko gara na poljih in ne krepne; industrija proizvaja denarce, ki jih pobiramo z davki in ljudje nas zaradi tega ne marajo. Stara štorija. Drugi poglavitni vir zaslužka poleg davkov je seveda trgovanje. Tega so luštno poenostavili, saj so šli trgovci pa-pa in trgovske vezi se sklepajo na hitro skozi diplomatski vmesnik. Obstoječe povezave so začrtane na karti in če smo žleht, postavimo na kakšno svoje nepridiprave in jo bodisi čisto prekinemo, bodisi se gremo gusarje, da imamo od vrveža še mi kaj denarcev. Povsem nova iznajdba so ločena trgovska območja. Strateška karta je sedaj sestavljena iz treh osrednjih delov s provincami – Evropo, Severno Ameriko ter Indijo, in pa štirih trgovskih con. V slednje lahko zapeljemo samo z ladjami in se polastimo trgovskih pristanišč v Afriki, Aziji ter Južni Ameriki. Če so že vsa zasedena, mi si pa zelo zelo želimo kosa pogače, se bo pač treba spopasti.
Diplomacija je namreč še vedno precej osnovna in denimo izpolnitve zgoraj omenjene zahteve ne omogoča. Enako kot trgovino so jo pobrusili v smislu, da so diplomati na karti zgodovina in jo sedaj zajema enostavni hitri vmesnik. Sogovornika lahko pobaramo po raznih oblikah zavezništev in izmenjav tehnologij ter ozemelj in mu pritisemo nož za vrat, to je pa bolj ali manj vse. Malce škoda, če upoštevamo vsemogoče vrste podlih spletk, ki so si jih dvori tedaj znali privoščiti. Dodatno obliko pritiska na druge države imamo resda še v obliki gospodov (gentlemen) in vohunov. To so edini 'osebki', ki se poleg vojska še sprehajajo po karti. Uglajeni gospodje ponavadi čepijo na univerzah in pospešujejo raziskovanje, ali pa, če gre za pridigarje, v tujih mestih, kjer spreobračajo množice v našo religijo. Falotje pa vohunijo, sabotirajo tuje stavbe in sem pa tja koga špiknejo med rebra. Luštna možnost so dvoboji, s katerimi se moremo legalno odkrižati sumljivih in nadležnih posameznikov, so pa tvegani, ker lahko sami izgubimo glavo. Kakih naprednih opcij, kot je povaljanje sosedove princese ali podtikanje lažnih obtožb, žal ni.
Upravni aparat se je takenako umaknil s karte in čepi v vmesniku, koder mu načeluje naš zali monarh. Pod njim so člani kabineta, ki jih moremo brcniti skozi vrata, če nam niso všeč. Malce drugače je pri parlamentarni monarhiji in republiki, ki sta drugi dve opciji. Igro sicer preveva usajanje ljudi, ki jim Rousseauji in Voltairi dajejo upanje, da bodo kdajkoli enaki tistim z modro krvjo, pfej! Vrenje med populacijo je posledica napredka po družbenem raziskovalnem drevesu in je poleg meddržavnih spletk ter osvajanja pravzaprav edini drugi nepredvidljiv dejavnik v igri. Kot sem omenil na začetku, je bilo osemnajsto stoletje doba vzajemnega zabadanja nožev v hrbet in megalomanskih imperialnih podvigov, bodisi na stari celini, bodisi v kolonijah. Empire se na to nedvoumno osredotoča. Severna Amerika in Indija sta lepa razširitev igralnega polja in ključni področji za velesile, saj sta bogati s surovinami. Med začetno enajsterico velikih igralnih nacij sicer ni indijskih Mugalov ali ameriških staroselcev, se pa nadaljnji narodi odklepajo kasneje. Razlike med njimi se pokažejo ne v lastnostih, marveč v ozemljih in ciljih. Ti v Imperiju poleg kratke in dolge kampanje vključujejo tudi zmago s pomočjo prestiža, ki ga nabiramo z raziskovanjem in dobrimi deli, vendar sam zase NE zadošča za triumf! V vsakem primeru bo torej treba nekoga naklestiti.

Politika z drugimi sredstvi

Ko se odločimo, katerega od zaveznikov bomo prinesli okoli, sledi razpostavljanje vojaštva, ki maršira po karti v armadah po dvajset enot. Tudi njih so poenostavili v dobrem smislu, saj je moč soldate zdaj rekrutirati direktno v armadi in zdesetkane enote enostavneje pokrpati. Pikolovci znajo tečnariti, da je z vojsko preveč enostavno leta in leta kolovratiti po tujem ozemlju in da rekrutiranje ne pomeni bremena za domačo populacijo. A serija Total War nikoli ni hotela biti čisto nalik Europi Universalis. Njen smisel je padanje množic v salvah svinca in čeravno moram igro pohvaliti, da sedaj smiselno izračunava hitre izide bojev, je vseeno krivoverstvo ne zagnati taktične karte.
Videz naših postrojenih soldatov je namreč božanski. Že Medieval 2 je na bojišču izgledal na moč fletno, tu pa so vrste strelcev obložene z naprednimi efekti. Četudi ni več tone bleščečih se oklepov, so pa sedaj tu pisano barvite uniforme. Sploh je veselje, ko se dogajanje požene v tek. Smo namreč v dobi strelnega orožja in bojiščem vladajo vrste strelcev z mušketami. Ob strelih se dvigajo oblaki dima, ki meglijo pogled, z vzpetin topništvo pošilja na poljane krogle, ki se odbijajo od tal in si med letom pri vojakih sposojajo ude. Množice barvitih pik se razpostavljajo v pravilne obli-



Ko sovražni ladji zdesetkamo posadko, na primer z uporabo šibrenega streliva, sledi možnost naskoka. Rahel problem je, če je na njej slučajno vojaška posadka, ker se bori preceeej bolje od mornarjev.



Trdnjave segajo od lesenih utrdb do ogromnih bastionov, ki pa jim zamerim, da nimajo lokalne posadke, marveč mora pehota kanone upravljati sama.



Če se sovrag zaredi v hišo, jo lahko uničimo ali vanjo vdremo. Za to so najprimernejša S.W.A.T.-moštva grenadirjev, ki v boju na nož ne poznajo milosti.

ke, v krikih jurišajo z izproženimi bajoneti in so pregažene v naskokih konjenice. Različnih vrst enot je bilo v teh časih malce manj kot v srednjem veku, saj je središče predstavljala linijska pehota v raznih odtenkih, kot so bili čokati grenadirji s culo ročnih granat, elitna kraljeva garda in lahka pehota, ki se je mogla skriti v visoko travo ter najedati izza dreves. Pešadiji se je po robu postavljala konjenica v nekaj proslavljenih verzijah, kot so bili lahki huzarji, suličarji ulanci in v težke oklepe odeti kirasirji. In medtem ko se konjenica in pehota kregata, kdo ima lepšo uniformo, ureže možnar ter pokolje ene in druge. Tako.

Postavitev formacij je to pot bržda najpomembnejša med vsemi deli serije, saj že ena sama zapravljena salva pomeni hudo slabost. Temu primerno je podpora formacijam in posebnim ukazom najboljša doslej, medtem ko so vojaki sposobni tudi posebnih načinov borbe, ki jih raziščemo na strateški karti. Total War je bil že doslej taktični biser za zavzete, z dejavniki, kot sta bila naklon terena za utrujanje vojakov in morala, odvisna od tega, iz katere smeri smo nabasali na sovraga. Empire gre še dlje z vplivom vremena, ki povzroča nevšečnosti strelnemu orožju in zaklonom, saj se lahko enote sedaj skrijejo za zidove in v stavbe. (Tu je treba biti previden, ker so slednje zelo občutljive na topniško obstreljevanje.) Obenem je treba opozoriti, da je puškam navkljub boj na nož, ee, na bajonet pogost in jasno je, da imamo v Empire: Total War opravka z doslej najglobljo taktično borbo. Spopadanje z linijsko pehoto je daleč od enostavnega postavljanja v vrste, kar boste pogruntali tisti trenutek, ko vas bo sovrag preluknjal, ne da bi se vam sanjalo, kako.

Podobno je sprva na ladjah. Kom, čem?! Ja, Empire v serijo končno prinese pomorske boje. Ker je malce prepozno, da bi se napikali z grškimi galejami, so tu kolosi linijskih ladij od prve do šeste klase, torej tudi fregate, pa brigi in šalupe. Mirne duše rečem, da barke, kar se videza in udarnosti tiče, nadkrilijo kopensko vojsko. Ko ob bobnenju zagrmi celotna topniška baterija in poletijo velike krogle, je rezultat lahko samo brutalno trganje nasprotne ladje in mletje vsega, kar je na njej, v mehko kašico lesa ter mesa. Poškodbeni model je dih jemajoč, kajti na plovilih se pozna vsak zadetek. Celo zapretiravan je, saj včasih na vodi ostane res le še preluknjano ogrodje! Ukazi, ki so na voljo, niso ravno številčni – izbiramo med tremi vrstami streliva in sami namerjamo baterijo (broadside). No, naša glavna naloga je pravilno gibanje, ki zna biti tečno. Treba je namreč loviti veter in to zahteva nekaj prilagajanja, ki utegne začetnike zmesti. Ne pomaga dejstvo, da se ladje v formacijah nemalokrat izgubijo. Morda gre za hrošča, a je tečno sto na uro, ker pomeni, da je zaenkrat ladje najbolje nadzorovati v majhnih skupinah, čeravno jih imamo lahko na bojišču do dvajset.

Biksa ga tudi umetna pamet, tradicionalno eden glavnih očitkov igram. Problematične niso le barkače, tudi soldatje na obeh straneh znajo početi neumnosti, zlasti na omejenem prostoru, kot so trdnjave. Sem in tja jih enostavno nisem mogel pripraviti do tega, da bi zasedli topove na obzidju, spet drugič se niso hoteli ločiti od njih. Strateški sovrag je po drugi plati kar zgleden, sedaj zna napadati z znatno vojsko, blokira pristanišča in sklepa proti nam zavezništva. Očitati mu morem premajhno agresivnost, predvsem pa ni živ človek in še nekaj časa ne bo, kajti poteznega strateškega večigralstva igra znova ne premore, čeprav ga Creative Assembly obljubljajo. Tako preostane le taktični multiplayer, ki seveda vključuje pomorske bitke in kjer vas bodo pojedli, če niste dobro natrenirani.

Zgodovina po domače

Začetniki naj vseeno ne bodo prestrašeni, kajti poleg velike odprte kampanje Empire premore uvajalno s tematiko ameriške osamosvojitvene vojne, ki postopoma razloži kotičke igre in se na koncu po uspešni secesiji odpre v ves svet. Špil ima tako izgovor, da nas vseskozi bombardira z Jeffersonovimi modrostmi in Washingtonovim frisom (čeprav ga lahko ubijemo!). Žal pa se zgodovinske osebnosti pojavljajo zelo poredko in so, podobno kot sami zgodovinski dogodki, bolj predmet časopisnih omemb po koncu vsakega koraka, ne srž dogajanja. To malo načne ost zgodovinske prepričljivosti.

Empire je zato bolj kot prejšnji deli serije ogromen peskovnik za haranje z mušketirji in manj napeto kaotična hištorijalna igra, kot je bilo značilno za oba Medievala ter Rome. Še vedno pa je, kot vsi Total Wari, velik skupek elementov, ki so solidni že sami zase. Le da tokrat smrdi po smodniku in ga tare skorbut.



Čeprav so strelci tradicionalno veljali za švohotne v borbi na blizu, so jim bajoneti dali v roke orožje, ki je učinkovito tudi proti konjenici. Dobro pazite, kam jurišate z njo in kaj hočete doseči, sicer bo polom.

V vojnah se vselej bojujejo mladi fantje za stare Aggressorje.

89

gora (nove) vsebine ✔ globina taktičnih kopenskih bitk ✔ udarni pomorski spopadi ✔ odličen videz ✔ umetnopametne brezumnosti ✖ ozek časovni okvir ✖ (spet) brez poteznega večigralstva ✖

Creative Assembly / Sega



Nemalo ljudi bo bentilo, da kampanja kaj prida 'strateškosti' nima. Dejansko je vse skupaj kolovratenje z gručico komandosov, ki nabirajo izkušnje in se ovešajo z zelenimi ter modrimi predmeti (nak, frjolčnih ni). Relic so tvegali in napravili nekaj zelo drugačnega od predhodnika, a vseeno – zabavnega.

Dawn of War 2

Brezštevilni so sovražniki Imperija in neizmerni sta njihova zvitost in zloba. Toda srečati jih na domačem pragu je vselej neprijetno presenečenje. Blood Raveni smo vajeni nenehne napetosti, kajti izviramo z roba ogromnega imperialnega univerzuma in tujske grozote so tu reden gost. Vendar na to nevarnost nismo bili pripravljeni. Nemara se zdi neprijazna površina planetov podsistema Aurelia nevredna obrambe, toda v tisočletjih je izklesala množico odpornih vojščakov, med katerimi najbolj divji postanejo naši rekruti. Blood Raveni nimamo matičnega planeta, pozabljen je bil v kaosu vojne. Naš dom so bojne ladje v orbitah ... in divjina, iz katere pobiramo prihodnje brate. Šibki in strahopetci bi se vprašali, čemu živeti v taki negotovosti. Toda v zavetju vere v brate in Boga-Cesarja smo prestali še vsako preizkušnjo. Mi smo vesoljski marinci. Mi ne poznamo strahu."

"Maximus Plinius za njegovo presvetlo ekscelenco Cesarjevega (posvečeno bodi njegovo ime!) odposlanca. Gledamo zapiske brata Baltazarja iz druge čete reda Blood Ravenov. Očitno izvirajo iz časa neposredno po avrelijskem križarskem pohodu. Zanimivo."

"Kot vsako krivoverstvo se je tudi to začelo na videz nedolžno, z orkovskim vpadom na planet Calderis. Prvi je bil na prizorišču brat-stotnik Davian Thule, ki je z neupogljivim kljubovanjem zavrl naval zelenih divjakov. Njegov težki bolter je posekal tisoče gnusnih zveri in tako odločna je bila njegova nepremakljivost, da je bil po nekaj dnevih boja za več centimetrov usidran v kamnita tla! Tedaj smo prišli na pomoč in poteptali zalego z ognjem in verižnim mečem. A orki so se že razširili na sosednja planeta, Typhon in Meridian. Z matične ladje Armageddon smo bili primorani pošiljati ekspedicije, kjerkoli se je pojavila potreba."

"Opomba: Armageddon je bil zmožen poslati enote na kateregakoli od štirinajstih področij na treh planetih, kakor je poveljnik zaukazal. Vendar je bilo surovin dovolj le za en spust na dan. Edino tedaj, če se je boj zaključil z malo izgubami in veliko pobitimi, (znak Cesarjeve brezmejne naklonjenosti!), je posadka pripravila še do dva spusta dnevno. K temu so lahko pripomogli tudi z zavarovanjem tovarn na planetih."

"Kmalu smo ugotovili, da ne gre za navadno orkovsko besnenje, temveč za zaroto zmuzljivih eldarjev, ki so bedaste brezumne zelence vodili na vrvici za svoje lastne sovražne namene. Z divjo jezo smo tujske nevernike potisnili v kot, toda tedaj se je šele pokazala prava nevarnost. Iz praznine onkraj znanega je kot strela z jasnega privršala flota tyranidov in alienski dež je zasenčil sonce ter naselil obup v srca ljudi. Gmota mesa in kisline je imela samo en namen: do golega obglodati naše svetove in za seboj pustiti življenja oropano pustinjo. Zobje in kremplji so trgali množice na kose, kislinske nevihte so spreminjale mesta v množične grobnice. Le svetišča, koder so lahko molili k Bogu-Cesarju, so zavirala nezadržen propad."

"Varovanje svetišč k Cesarju (naj nas njegov sijaj obliva za vekomaj!) je bilo prav tako pomembno opravilo. Več kot jih je bilo, počasneje je napredovala tyranidska okužba, ki je planete nezadržno požirala."

"Število napadov je skokovito naraslo in ni bilo mogoče odgovoriti na vse. Vendar dvomu nismo pustili, da bi se naselil v nas, kajti dvom je pot v pogubo. S pogumom in častjo smo ojeklenili svoja srca. Milijone smo žrtvovali za to, da smo udarili po ključnih točkah. Cesarjeva naklonjenost nam je namenila tudi srečna naključja, zakaj med bitkami smo naleteli na več relikvij in posvečene kose bojne opreme, za katere se je domnevalo, da so za vekomaj izgubljeni. Pa smo jih iztrgali iz plenilskih tujskih rok in odeli so si jih naši bratje. Bratje marinci so z vsakim bojem bolje spoznavali sovražnika in kmalu je pravičniški ogenj kuril nevernike z neznansko silo."

"Zares, avrelijski pohod je na plano spravil množico nadvse zanimivih predmetov. Tehnosvečeniki Adeptus Mechanicusa beležijo več vrst opreme, od navadne do redke, in epskih primerkov, ki so bili seveda najdragocenejši. Njihova najdba je bila tisočkrat pre-



Grafičnemu pogonu ni česa očitati. Ta trenutek je nesporni vrhunec tehnologije, z množico učinkov in ostrino chainsworda. Je pa strojno zahteven.



Omeniti velja, da je igro najprej treba potrditi na Steamu, nakar ji za nalinijsko igranje niti to ni všeč in zahteva še Windows Live.

hvaljena z molitvijo. Marinci Blood Ravenov so se proti nevarnostim sčasoma naučili uporabljati vedno več orožij. Ne le, da so njihovi udarci vedno bolj zavdali, razvili so samosvoje nove taktike in bojne prijeme, da so lahko prelili Cesarjev srd na bojišče."

"Bilo nas je neprimerno manj od sovražnikov. Vsak spust je bil omejen na heroja-poveljnika in le tri od njegovih petih oddelkov. Na tleh smo bili samo mi in tisti, ki jim je bilo namenjeno uničenje. Le na nekaj mestih je bilo moč poklicati na pomoč okrepitve. Toda mi smo Adeptus Astartes, Cesarjevi angeli smrti. Neomajna vera je naš ščit. Drzni manevri so nas premaknili sovragu za hrbet. Bratje so vešče uporabljali kritje in z dobro merjenimi granatami uničevali tistega, za katerim so se skrivali neverniki. Sveti ogenj očiščenja je nagnal podgane iz stavb, plazma je rezala tujski oklep, silovita nevihta eksplozivnih nabojev je kosila valove tyranidskih nakaz. Granate in zaporni ogenj so mrtvili sovražno linijo, da so lahko v njeno sredino skočili jurišni oddelki in izdajalcem Boga-Cesarja razdelili pravico z jekleno pestjo."

"Opomba: Davian Thule je padel, a je bil rešen za ceno vgraditve v dreadnoughta. Razen njega je imel poveljnik na voljo še oddelek marincev, izvidniški oddelek, vod za podporo in jurišni oddelek. Kot je zapisano, je lahko naenkrat s seboj vzel le tri."

"Neizmeren je bil naš srd, superiorne naše veščine. Z njimi smo spreminjali gotovi poraz v zmago in nevernike v ožgan pepel. Z varovanjem radarjev smo pridobili možnost topniških udarov, artefakti so nas varovali, ko je bilo najhuje. Čez vse pa nam je odločnost navdihnila vera v brate marince. Dokler je stal vsaj eden od nas, smo bili neporaženi."

"Opomba: radarji so bili poleg tovarn in svetišč tretji pomemben element, potreben najdbe in varovanja. Naenkrat je bilo moč v enem spustu zavarovati le en objekt, četudi jih je bilo na bojišču več."

"Naposled smo začeli heretikom zadajati odločilne udarce. Na muho smo vzeli njihove poveljnike, od katerih je vsak posedoval svoje ukane. Sleherni od teh bojev je z zlatimi črkami zapisan v analih reda. Brat-narednik Thaddeus je ukanil orkovskega šefa Mastakillo tako, da je sprejel udarec sekire, da se je zagozdila v njegovo telo. Čeprav mu je poškodovala drugo srce, jo je uspel s sunkom torza izpuliti orku iz rok in mu v protiudarcu zdrobil glavo."



● Veterani se bodo morali sprijazniti, da se večigralstvo vidno razlikuje od tistega v izvirniku ali Company of Heroes. Gruče enot so manjše, klikotanja pa več in je zaradi močnih veščin pomembnejše.

"Tudi ostali viri te boje opisujejo kot dolge in vsa sila je morala delovati usklajeno, da je premagala zahtevnega nasprotnika. Na tem mestu žal nekaj strani manjka (op.)."

"... je bil podsektor rešen. S Cesarjem v srcu in molitvijo na ustnicah smo preživeli še eno preizkušnjo. Prišel je čas ocenjevanja."

"Nadaljevanje manjka. Bržda je bilo po nareku lexicaniuma zaseženo, ker je vsebovalo občutljive taktične podatke. Iz ostalih virov vemo, da je bilo tehnosvečenikom naloženo, naj povečajo kapaciteto za spuste, kajti splošni sklep je bil, da so zgolj štiri enote na tleh premalo, da bi Adeptus Astartes izkoristili svoj potencial. Stotnik Gabriel Angelos je taktične možnosti na tleh zato označil za 'omejene, občasno celo mizerne'. Zlasti ga je razočaralo pomanjkanje artilerije. V urgentnih misijah so marinci neko področje obiskali po večkrat na enaki nalogi, tudi mnogokrat. Naredniki so se morali soočati z rutino, ki je srca bojnih bratov puščala nepotešena. Prišlo je do situacij, ko so si marinci zaželeli težjega nasprotnika le zato, da bi mogli preizkusiti veščine na čem konkretnem. Po njihovih besedah so le sovražni poveljniki in tyranidski napadi pomenili omembe vredno nevarnost. Stotnik in naredniki so se ob tem pritoževali nad defektno ukazno napravo in če bi ne bilo heretično dvomiti v Človeka, bi tehnosvečeniki bržda šli opravljat pokoro na Tartarus. Oddelki se po pričevanjih niso pravilno postavljali in obnašali v boju, če kapetan ni izrecno odrejal vsakega premika. Codex Tactica bi moral spet vključevati stoječe ukaze, ako mi njegova presvetla ekscelenca dovoli ponižno mnenje. A po drugi plati so sijaj vsakega najdenega posvečenega oklepa in nove veščine omilile apatičnost v vrstah marincev. Zanimivo, kakšen vpliv ima lahko epska oprema, hmm.

Da bi obdržali raven pripravljenosti, so se možje zatekli k medsebojnim namišljenim simulacijam bojev med vesoljskimi marinci, eldarji, orki in tyranidi. Te bitke so bile hitre, zakaj sistem je bil preprost. Prisostvujoči si je poleg strani izbral enega od treh herojskih poveljnikov in se bodisi sam, bodisi s še dvema soborcema pomeril z enako številčno nasprotno ekipo. Iz ene osrednje trdnjave je mogel priklicati oddelke svoje vojske in zasedal strateške točke po bojišču, da je pridobil še hujšo silo. Enotam je dokupil ekstra opremo, ki je omogočila vrsto posebnih veščin. Med marinci je vladalo soglasje, da je ta simulacija v navideznem svetu agresivna in hitra ter drugačna od tega, česar so bili vajeni. Potožili pa so nad dejstvom, da je treba izdajati toliko ukazov, saj jim to ni vedno uspelo niti s pomočjo nevrovmesnika. Tehnosvečeniki upajo, da kmalu kje najdejo artefakt z izpopolnjeno verzijo.

V službi njegove ekscelence, kjer je dolžnost sama po sebi plačilo. Maximus Plinius, Officio Administrorum."



● Čeravno posamezno karto obiščemo po večkrat, se cilji od spusta do spusta razlikujejo. Daleč najbolj zabavna sta obramba in tamanjenje velikih šefov, ki imajo ob zgornjem robu pokazatelj zdravja! Igra podpira sodelovalno večigralstvo za dva, zato lahko kolega kadarkoli poprime za dva od štirih vodov.

Ni miru med zvezdami. Le Aggressor, njegov epski oklep in pomanjkanje spanca.

84

izvrstno vzdušje ✔ nepremočrtna, frpjska kampanja vleče ✔ dobri šefi ✔ globina večigralstva ✔ izdelan videz ✔ ponavljajoče se misije in omejene opcije ✖ nadzor ga malo biksa ✖ malo MP-kart ✖

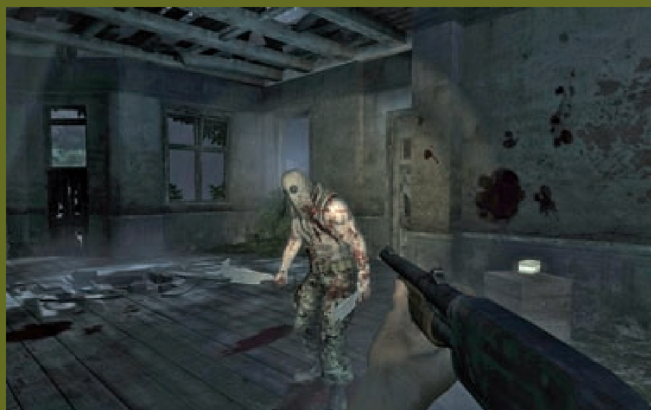
Relic / THQ

Shellshock 2: Blood Trails

Kred kakimi petimi leti smo doživeli juriš vietnamščin in naši starši so lahko nostalgično obujali spomine ob zvočniškem tuljenju "ŽRITE ZEMLJO, KOMIJI!" Vanj je sodil tudi Shellshock: Nam '67 (J134, 49), ki pa, kot je razvidno iz ocene, ni ravno briljiral. Obljubljal je brezkompromisen prikaz umazane vojne in vrhunsko navezo tretjeosebnega streljanja in preživetvene groze, ampak na koncu nisi vedel, ali bi kozlal od črevc na zaslonu ali od zaničnosti špila. Val pobijancije poševnookih s kalašnikovkami se je polegel, a vendarle je Shellshock dobil svoje nadaljevanje. Tokrat ga niso spočeli nizozemski Guerilla, ki so se preselili na Killzone, marveč britanski Rebellion, iz tretje perspektive pa se zadeva preseli v prvo.



Tako sovragi kot soborci nenehno pristno žlobudrajo in igri priznam, da na trenutke napravi nenavadno dober vtis. Žal res samo na trenutke.



Predstavljam vam edino vrsto šefeta v igri. Trpi za hudo nagnitostjo nog, ker se vleče naokoli kot žrtve min, toda očitno je precej kvihtal.

V nasprotju z morebitnimi pričkovanji ima dvojka malce drugačno štorijo od izvirnika. Ker so danes bolj kot džungla aktualni zombiji, so avtorji prišli na genialno domislico in pragozd združili z oživljenimi trupelci. Zombi vietkongovci, čista zmaga! Pripoved gre nekako tako, da Američani v svoji brezmejni človekoljubnosti sloviti herbicid 'agent orange' malce priredijo v 'whiteknight', tako da ne uničuje več rastlinskega življa, spreminja pa zato ljudi v nemrtve. Reči jim seveda hitro uidejo iz rok, ko pošiljka izgine nekje v goščavi, in vse ekspedicije posebnih enot, ki si reč prizadevajo najti, se končajo krvavo. V eni teh posebnih skupin je bil brat našega glavnega junaka, soldata Walkerja. Po okužbi je postal malce manj 'bratski' in zaradi gnitja precej neprivlačen za nasprotni spol, toda vojska nam kljub temu naprti nalogo, da ga najdemo. Za vsako ceno.



Smešno je, da zombiji dogajanja v primerjavi z vojno ne naredijo nič bolj morbidnega, kvečjemu obratno. Kopica iznakaženih trupel da tu skorajda neresen vtis, vojna je pa še vedno vojna.

Treba je priznati, da se štorija začne odlično, predvsem zavoljo dobro izdelanih vmesnih sekvenc in govorjenega besedila. Liki se obnašajo nenavadno življenjsko in suspenz je tu, tako kot v predhodnici. Žal pa se vzporednice s Shellshockom 1 pri tem ne končajo, saj gre od tu ravno tako vse samo navzdol. Če daje prva stopnja z napetim dogajanjem še upanje, da bomo vendarle priča posrečeni zmesi streljanke in grozljivščine, radost z vsako naslednjo bolj umira, dokler na koncu ne krepne in noče več oživeti. Niti kot zombi. Okej, drži, da Blood Trails premore malce več od gole hoje naprej z nažiganjem. Akcijo poživljajo skriptani vpadi sovragov iz vseh smeri in branjenja položajev s postavljenimi mitraljezi. A vsi ti prijemi se monotono ponavljajo do onemoglosti in nekje od sredine igre dalje je tudi naša budnost bolj zombijevske sorte. Dogajanje je enostavno zanič, kadarkoli mu izdatno ne pomagajo skripte, in še tedaj gre z njim vedno na slabše. Podobno velja za akcijske sekvence s ponavljanjem ukazov, prikazanih na zaslonu (QTE). Sem in tja se s sovragom spoprimemo prsa ob prsa (žal edino baburo kmalu zakoljejo) in tedaj smo primorani vnesti hitro zaporedje tipk, ki se odrazi v posebno krvavem odkrižanju capina. Na ta način se lahko izmaknemo pastem, če jih ugledamo, sicer pa imamo tik pred padcem na ošpičene osti možnost, da se s tipkanjem odkupimo za nepozornost. Prvih nekajkrat se nam zdi to fajn, po petdesetih enakih priložnostih pa bi človek zaporedje včasih najraje načrtno zavozil, samo da bi bilo agonije konec.

Probleme dodatno poudarita vedno medlejša okolica in neraznolikost sovragov. Videz ni zanič, a taka grafika je bila res fajn pred nekaj leti. Predvsem pa se po mestih in džungli sprehajajo vedno enaki rižojedi ter horde zombijev, ki so vsi podobno nažrti v frise. Šef je ene same vrste in je v svoje nažrte možgane brezupno debilen. A nič čudnega, saj so debilni vsi nasprotniki. Umetna pamet namreč počne take hece, da denimo sovrag v teku rine v tvoj hrbet, da bi ti prišel pred fris in te počil v čelo. Orožja so tipična – kalašnik, M16, nekaj pištol, RPG, puškomitraljez in šibrenica. Bi jih bilo fajn uporabiti v večigralstvu, ampak, saprabolt nazaj, tega ni.

Igra si ni čisto na jasnem, ali bi bila rada preživetvena srhljivščina ali direktna streljanka, zato pade nekam vmes. Gibanje našega junaka je (realistično) okorno, toda sovragi so precej nerealistično natančni. Edina svetla točka je dejstvo, da naše tarče zelo hitro in zelo krvavo padejo, medtem ko smo sami dokaj odporni, zato je užitka vsaj za malenkost. A ker skozi deset stopenj prideš kar hitro in nato ostaneš sam s svojimi depresivnimi mislimi, je edini sklep ta, da je Shellshock 2 vredno pograbiti toliko kot gnilo meso.

***Aggressor** ne doživi toliko vietnamskega vojnega pekla. Bolj domačega igralskega.*

48

dobre animacije in govor ✔ akcija ne poneha ✔ krvava ✔ zanič umetna pamet ✖ neraznolika ✖ neoriginalna ✖ kratka ✖ brez večigralstva ✖

Rebellion / Eidos



Ker tipkovnica ne pozna paličic, je hitroprstno tapkanje omejeno na smerne tipke. Lahko bi si izmislili še kake potege z miško, kot v brskalnikih.

Necrovision



● Temu debeluhu sem bustal kep in da es v pravem gengsta stajlu. Ker sem to storil posebej mamojebno, me je špil nagradil z napisom 'Brute Willis'.

Kako leto in pol je tega, ko sem se ob prebiranju Aggrotove recenzije Painkiller Overdose (Joker 173, 64) privoščljivo nasmihal. Tedaj sem bil prepričan, da je javkanje nad pretirano težavnostjo in neuravnoteženostjo posledica kolegovega ogibanja pravi moški hrani, se pravi rdečemu mesu. Agg je na ta račun tekom uredniških sestankov slišal marsikatero pikro. Vesoljna ironija je torej, da je duhovni naslednik Painkillerja, Necrovision, padel ravno meni. Kljub petnajstletnim prvoosebnostrelskim izkušnjam in tekmovalnemu klanovskemu udejstvovanju namreč moram priznati, da sedaj delim dobršen del njegovih pogledov. *(Skratka, oba sta pusija, ki morata še z golimi rokami ubiti bizona in se tako znebiti otroškega vzdevka MalaMucica. –Sneti)*

Enostavno dejstvo je namreč, da Poljaki, združeni v skupini The Farm 51 (velik del jih je sodeloval pri obeh Painkillerjih), nimajo občutka za težavnost. Ne razumite narobe, igralni izzivi so kul in sam se štejem med glasne zagovornike starošolskega pristopa, ki ne nagrajuje rutinskega nedeljskega klikotanja, marveč predanost, veščino ter obdarjenost s pozibavajočimi se, kosmatimi jajci. Toda zasnova trum, ki ti jih naproti postavlja Necrovision, z izzivalnostjo nima veliko skupnega. Namesto tega v mislih najglasneje odzvanja beseda mazohizem.



● V par stopnjah sedeš za krmilo vampirskega tanka, dočim pri spopadu z zadnjim šefom zaprežeš golema. Destrukcije tedaj ne manjka.

Prva težava streljanke, ki je postavljena v 1. svetovno vojno in je obarvana mistično demonsko, je oblikovanje nivojev, okolij ter sovragov. Medtem ko sta se Painkillerja trudila z barvitostjo, Necrovision prisega na nekako sedem odtenkov rjave ter sive, kot nekoč Quake. V depresivne tone je odeto dobesedno vse, vključno z ozadji ter sovražniki. Temu prištejte obilno rabo enakobarvnih dimov ter meglic in rezultat je, da pogosto ne veš, od kod te kanalje nažigajo. Same kajpak nimajo problemov, saj so opremljene z infrardečimi gledalniki in Predatorjevimi senzorji.



● Na sliki je le peščica sovragov bližnje okolice. V naslednji sekundi me bodo obkolili in poskušali prebutati kot Damjana Murka.

Nadalje ob živce spravlja totalna nepremišljenost števila, tipa in postavitve zlobkotov. Necrovision se obilno zanaša na najbolj poceni trik v dumačinah: instantno in praktično neskočno pojavljanje nasprotnikov tik pred, za ter ob igralcu. Kaj hitro ugotoviš, da število na zaslonu vidnih sovražnikov ne pomeni ničesar, saj ti špil koj po začetku boja za rit nasipa še par kontigentov capinov. Pa čeprav gre za načeloma nič kaj mistične nemškutarje, prihajajoče iz smeri, ki si jo spucal petnajst sekund prej. In ker to po mnenju Poljakov še ni zadosti, se velik del beštij, zlasti kasnejši demonski gadnjaki, instantno zaženejo vate, te obkolijo in te pričnejo malicati pri živem telesu. Pri tem je umikanje nadvse težavno, saj si opazno počasnejši od šprintajočih, poskakujočih in teleportirajočih se nakaz. Pika na krvavem iju so zapretiravani grafični učinki: prejetje krogle ali dobro merjenega kremplja v čревesje pomeni takojšnje meglenje pogleda, pošpricanost s prevelikimi kapljami krvi, rdečo meglico in kar je še podobnih efektov.

Vse našteto učinkovito ubija motivacijo za igranje, zato druge lastnosti igre niti ne pridejo do izraza. Zbledijo celo konkretni malusi, ki bi jih pri ostalih naslovih obravnavali kot glavne. Ko se nakremžiš ob pomisli na naslednji nalet grduhov, stvari, kot so nadležni glavni lik z debilnimi enovrstičnicami, ponavljanje orožij (v špilu je šest (6!) repetirnih pušk!), mestoma labirintaste stopnje, očitna nedokončanost nekaterih šefovskih spopadov ter pripadajočih sekvenc, nespoliranost nadzorne sheme in slično, ne igrajo vloge. Takisto ne svetle plati, ki jih, roko na pravkar razparano ledvico, niti ni malo. Osnovna ideja mešanja daljinskega nažiganja z bližinskim mikastenjem ter dvovihtenja hladnih in vročih orožij ni slaba. Prav tako ne (sicer nespolirani in slabo izkoriščeni) sistem kombotov, ki zanimive poteze, glavostrele ter ostale izkaze veščine nadgrajuje z jezo, ki jo nucaš za upočasnjevanje dogajanja. Simpatičen je tudi zaščitni znak Necrovisiona, mamojebna vampirska rokavica, ki od blizu dela totalen pokol, od daleč pa barabine zasipava z magijo. Vmes pa se vseskozi krega z junakom :). Pa konkretna dolžina z nekaj res lepo izdelanimi področji. Ali ježa zmaja ... A seveda je res, da ima skoraj vsak svetel element črno senco v orenk nedodelanosti ali kakem motečem drobcu. Necrovisiona se zato lotevajo le izraziti mazoti.



● Ježa ancientnega zmaja je fensi, ker je praktično neuničljiv. Toda razgibana in izzivalna je približno toliko kot farmanje želv v WoWu.

***Luni** se ob igranju večkrat poigrava z mislijo, da bi Puško za vedno obesil na klin. Po ritualni odinštalaciji ga sreča pamet.*

51

Rokavica ✔ mešanje bližinskega in daljinskega klanja ✔ fokker proti zmaju, aw yea ✔ par stopenj ✔ res slab dizajn izzivov ✖ depresivna okolica ✖ pretiravanje s številom (sličnih) orožij ✖ neuporabni namerilniki na orožjih ✖ nedodelanost, nedokončanost in slovnične napake v tekstu ✖

The Farm 51 / 1C Company

Emerald City Confidential

Odkar je Lyman Frank Baum napisal Čarovnika iz Oza, je minilo več kot sto let. A čeprav je najbolj znana prva knjiga, po kateri so tik pred drugo svetovno vojno posneli priljubljen muzikal s pojočo Judy Garland, jih je pisatelj po uspešnem začetku naštancal še celih trinajst. S serijo je ustvaril bogat in kompleksen svet, ki začetno Dorotejino prigodo močno razširi.

Ker je Ozov univerzum kljub dodelanosti manj znan, je hvaležna snov in navdih za poustvaritve, sploh v sposobnih rokah. Dave Gilbert, duša in telo neodvisnega studia Wadjet Eye Games, jih ima. Potem ko je zaslovel z The Shivah in serijo Blackwell, je našel založnika in svojo novo avanturo postavil v Oz. Zamislil si jo je kot noir detektivko v Smaragdnem mestu, igraš pa v vlogi zasebne preiskovalke Petre, ki ordinira iz razpadajoče pisarne v neugledni soseski. Mladenka je vihrava in odrezava, a za masko skriva žalostno preteklost. Ker jo je v ključnih trenutkih vojne izdalo srce, so jo vrgli iz kraljeve garde. Odsihmal se prebija iz dneva v dan in pestuje bolečino za davno izginulim bratom. Ob bok so ji postavljeni številni liki iz knjig, a so žanru ustrezno predelani. Strahopetni lev postane hudičev odvetnik, strašilo modruje na podlagi koscev svoje sesute vladarske iluzije, dočim kositrnega drvarja med cukanjem olja zalotiš v deželi Prstancev. Hkrati je povsod razpredeno podzemlje z mafijskimi doni, korupcijo, izsiljevanjem, tihotapstvom in črnim trgom.

Petrina prva naloga je vohljanje za izpuhtelim ljubimcem, za kar jo najame nihče drug kot Doroteja. A vse skupaj se kmalu razširi mnogo dlje, saj se kuhajo nevarni nemiri. Gilbert se je spet izkazal z izpiljenim naborom junakov in mesnato štorijo, čeprav se pozna, da je delal v sodelovanju z zunanjim založnikom. Ker PlayFirst streže zlasti priložnostnim igralcem, je Emerald City Confidential z igralnega stališča nezapleten izdelek, ki se nadvse trudi, da pustolovskih začetnikov ne bi prestrašil. Vmesnik se drži kazanja in klikanja, pri čemer je vročih točk skrajno malo, zato pa toliko več časa preživiš med kopico dialogov. Ti radodarno odstirajo zgodovino Oza in predstavljajo like, kar natke presenetljivo zapleteno ozadje in pomaga, če tvoja podlaga ne presega osnovne bukvice. Dodan je tudi dnevnik z zapiski in stopnjevanimi namigi.

No, potrebe po njih niti ni, saj je tok igre gladek in te skozse vodi korakoma, nalogo za nalogo. Te pred tabo pobliskujejo v obliki velikanskih napisov, ob opravljenih pa se prižigajo draguljčki na dnu zaslona, kar spomni na prastar sistem zbiranja točk. Med ugankami prevladujejo enostavne, saj je predmetov malo in namigov ogromno. Petra poleg reči zbira različne uroke, recimo takega za hojo v slike in iz njih, za bežanje iz ječ, telekinezo lesa in srkanje čarobne energije. Zaradi domišljijske tematike se najde tudi kaka zanimivejša puzla, recimo pri malicanju kapsul znanja, spremembi v obešalnik za obleke, sodelovanju v čarovniških dvobojih in še kje. Izkušenim bo špil predvsem izkušnja v intrigantnem, čeprav za lepo fasado malce ploskem svetu, medtem ko bodo manj vešči v njem našli dokaj prijazen uvod v svet avantur. In to takega v pravi, napredni smeri, ne v razmahnjeno podzvrst slepega klikljanja in iskanja predmetov.

A čeprav se igri nekako uspe prikupiti obema skupinama, se bo izkušenim dvajset dolarjev za pet ur premočrtnega sprehoda vseeno zdelo preveč. Dave Gilbert se sicer zna ceniti in za serijo Blackwell mu višjo postavko vsekakor privoščim, vendar imam tu žal pomisleke. Čeprav si špil lasti lično podobo ter ogromno lokacij in čvekanja, popreproščenost prinaša pridih cenenosti in razprodanosti. Devičniki tega ne bodo opazili, a poznavalcem ne bo ušlo, da manjkata Gilbertova osebna nota in stik z igralcem. Komentarja in zagovorjenih rac med snemanjem govora namreč ni. Od odklenljivosti, za katere zbiraš okrog poskrite drage kamne, so na voljo le konceptne risbe junakov.

Je pa res, da rok ni treba viti v nebo. Emerald City Confidential zaradi zgodbe, vzdušja ter vloženega truda sega nad povprečne spletne enostavke in je dober znanilec zdravja razvijalske hiške, ki nas bo gotovo razveselila še s kako odličnostjo. Dave pa duše ne namerava čisto zapisati trgu priložnostnih iger. Tretji del niza Blackwell, imenovan Convergence, se recimo že pripravlja na izid in bo zasnovo iz predhodnic nadgradil tako količinsko kot kvalitetno. Demo je že zunaj, polno verzijo si obetamo v prihodnjih mesecih.



Petra sreča kup manj znanih oseb, od Betsy Bobbin do bojevite Mombi in kraljice Ozme. Vladaričin portret visi v vsaki hiši.



Okrog se voziš kot prava dama, z letečimi taksiji. Vsako prizorišče ima postajo, tako da je mobilnost na res visoki ravni.



Risankast slog je sicer zaklenjen na ločljivost 800 x 600 in nerodno animiran, a vseeno dovolj pisan in privlačen.



Čvekalna okna so zares velikanska. Čeprav dajo občasno na izbiro več odzivov, pa pravo večsmerje ni vdelano.

Navi s hišo vred odnese tornado. Zdaj po črni borzi išče možgane, srce in pogum.

70

podrobna podoba ✓ ambiciozna zgodba ✓ presenetljive uganke ✓ skakljanje med prizorišči ✓ cena ✖ postane enolična ✖ stopničasta animacija ✖ omejujoče shranjevanje ✖

Wadjet Eye Games / PlayFirst



Nesneta sekira je prvo res uporabno orožje, pa še ta je nerodna za znoret. Do polavtomatske puške, s katero se res da igrati, je še daleč.



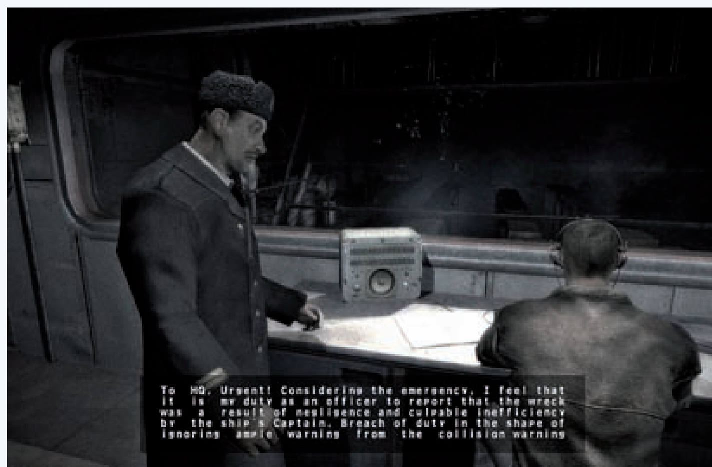
Ena bolj kulskih stvari, ki jih morate rešiti v miselnih odmevih, je menjava jedrske palice v reaktorju. Škoda, da podobnih nalog ni več.

Cryostasis

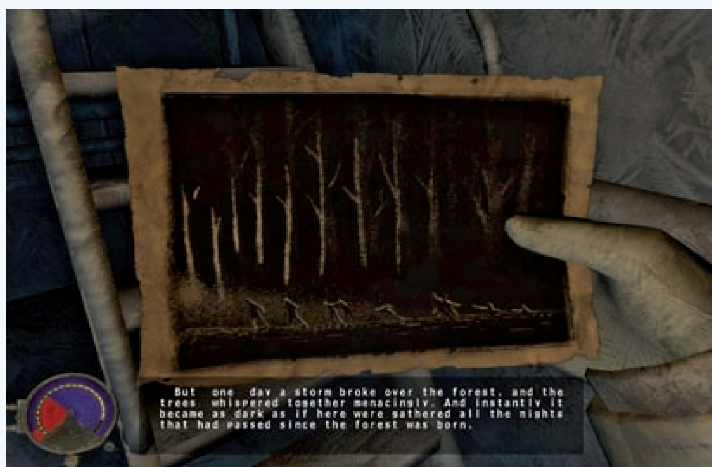
Da ima vzhodna Evropa jajca poskusiti kaj novega, smo vedeli. A v naše kraje ne pride ravno dosti uspešnih ruskih špilov, če odštejemo že dolgo uveljavljene razvijalske skupine, ki imajo redne pogodbe z zahodnimi hišami. Zategadelj nas je 1C, največji ruski založnik, pozitivno presenetil z angleško, popravljeno različico preživetvene grozljivke Cryostasis. In prav je, da so storili tako. Skupina Action Forms (nekateri se morda spomnite njihove obupne streljanke Chasm: The Rift iz leta 1997) je namreč v špil stlačila nekaj tako izvirnih idej, da bi bil greh, če bi jih spregledali.
Cryostasis pripoveduje zgodbo o polarnem raziskovalcu, ki ga odpokličejo s severnega tečaja. Na poti nazaj naleti na ruski jedrski ledolomilec, ki je že desetletja ujet v večnem ledu. No, naleti je slab izraz. Pod njegovo pasjo vprego se namreč vdre led in tako ostane brez vseh zalog, prepuščen krutosti polarne zime. Zategadelj edina pot do odrešitve vodi skozi nedrja železne pošasti, ob čemer junak zlagoma odkriva srhljivo skrivnost, ki je ladjo vkovala v smrtonosni mraz. Trk z ledeno goro, ki bi ga morala taka ladja prestati rutinsko, namreč po sosledju neverjetnih napak posadke in prikritega zla, ki se je prikradlo nanjo, postane njena poguba. Sliši se suhoparno, a ravno štorija, pripovedovana skozi prebliske iz preteklosti, je tisto, kar te vleče. Sprva meniš, da gre za klasično prvoosebno pobijalko, toda ko naletiš na prvo truplo, ti postane jasno, da je finta drugje. Ko se ga dotakneš, se namreč sproži njegov miselni odmev, ki te pošlje nazaj v čas, nekaj trenutkov, preden je umrl. Zdaj moraš skozi oči nesrečnika igrati njegove zadnje minute in popraviti usodno odločitev, ki ponavadi ni spravila s sveta samo njega, ampak še kakega člana posadke. Ti miselni odmevi imajo dva namena: spoznavanje štorije skozi oči posadke in odklepanje poti naprej. Poleg mrličev ti s časovnimi preskoki postreže še okolica, ponavadi malo pred tem, ko se bo zgodilo nekaj hudega. Ladja namreč ni docela mrtva oziroma mirna – nekateri člani posadke so se spremenili v ledene zombaklje, ki ti skušajo odvzeti še tisto malo toplote, ki jo imaš.
Bistvena je torej gorkota, saj zdravja v klasičnem pomenu besede ni. Tvoje življenje je odvisno od telesne toplote, ki raste ali pada skladno s temperaturo prostora, po katerem se potikaš. Oboje kaže termometer, edini kos uporabniškega vmesnika na zaslonu. Če zmrzneš, je igranja konec, prostorov, kjer je temperatura na absolutnem minimumu, pa ne manjka. Tako je bistveno, da obujaš ladijske sisteme, za gretje premrlega korpusa pa pridejo prav celo tako bedni viri, kot so namizne svetilke. Mimogrede, človek bi se vprašal, od kod se vsake toliko pojavijo prižgani ognji, a je ponavadi tako vesel, da se lahko končno ogreje, da na to kar pozabi. Obenem toplota odreja hitrost, s katero se premikaš. Bolj kot je mrzlo, počasnejši si, kar je v boju kritičnega pomena. Ledeni možje, ki te napadajo posamič, le redko v parih, te z udarcem ali dvema brž ohladijo, nakar tvoji protiudarci postanejo počasni in nerodni, možnosti za zmago pa skoraj ničelne. K težavnosti pripomore tudi, da Cryostasis skopari z orožji. Prva prava cepanica je gasilska sekira, ki jo dobiš po kakih dveh urah, do takrat se moraš zadovoljiti z verigo in odlomljenim ventilom. Malo kasneje prideš do puške, ostrostrelske pokalice, signalne pištole (ta je bolj kot pobijanju namenjena preusmerjanju pozornosti – izstrelek je namreč močan vir toplote in ledenkoti raje zavijejo k njemu kot nad vas. Ironično ga ni moč uporabiti, da bi se ogreli!) in naposled brzostrelke, vendar je strelivo posejano dokaj redko. Za nameček imajo vsa krepela dokaj realne



Nikoli si nisem mislil, da je na ledolomilcu zaposlenih toliko varilcev. So hitri in eni bolj zoprnih nasprotnikov.



Politkomisar meni, da kapitanovo podstrešje ni najbolj pospravljeno. Čeprav je sokrivec za nesrečo, sploh ne ve, kako prav ima.



Kakšno zvezo ima pravljica o pogumnem Danku in njegovem plemenu z ladjo? Morda pa kapitan ni tako utrgan, kot je videti ...



Pomrznjeni model vihti sekiro dosti spretneje od mene. Kar verjetno ni nič čudnega, saj ima prednost domačega terena.

čase repetiranja in vlaganja novih nabojnikov, tako da ste hitro mrzli, če vam zmanjka streliva, medtem ko na vas juriša mrtvak z varilnim aparatom. Ena krogla ni dovolj, poleg tega pa grdavsa z lahkoto zgrešite, saj je za natančen zadetek potrebno merjenje. Vsak sovrag je zaradi vsega naštetega spodoben izziv, posebej ko se oborožijo s pokalicami oziroma mutirajo v najbolj čudne skovanke človeškega trupla ter ledenih prirastkov. (Pri vsem skupaj odmev Resident Evila sploh ni tako oddaljen.) Njim seveda krogel ne zmanjka. Uspešnost pri pomoči pokojnim končno pripelje do enega od treh koncev, ki so si podobni, a vendar dovolj samosvoji, da razložijo marsikaj. Zlasti bistveno vprašanje, ki si ga vsak zastavlja od samega začetka: kakšno zvezo ima z dogajanjem tretja zgodba v igri, starodavna sibirska pravljica o plemenu, ki je moralo zbežati v gozd, poln besov, strupa in kosti?
Kot gre od Sovjetov pričakovati, pa igri ne manjka tipično slovanskih neumnosti. Prva zamera leti na to, da igranje poteka dobesedno na tračnicah. Pot skozi ladjo ni niti malo odprta, temveč pelje po eni sami mogoči stezi. Še večji greh je počasnost dogajanja, ki je namerna. Ja, avtorji so rekli, da pri minus petdesetih stopinjah ne moreš divjati naokoli. Drži, toda ko se kot megla vlečeš skozi monotone, mrzle hodnike (da ne govorim o stopnji, ki jo igraš v potapljaški obleki – občutek je tak, kot bi gledal počasen posnetek!), se v primerjavi s tabo zazdi nazarensko poskočen marsikak zombi! Zombi! Tista kreatura, ki se v vseh starejših filmih in špilih vleče kot ponedeljek! Resda lahko tečeš, a dobršen del igre imamo sape za kaki dve sekundi. Zalogo kondicije za povrh praznita tudi boj in mraz. Situacija se z uspešnim preigravanjem miselnih odmevov popravi, saj na tak način pridobivamo vzdržljivost, a je še vedno očitek skoraj vse do konca. Najbolj se to izkaže pri boju s hladnim orožjem. S pritiskanjem smernih tipk lahko izvajaš kombinacije, vendar te delujejo dobro le, če si ogret. Strinjam se z avtorji, da je tak sistem realističen in domiseln, nenazadnje naši vzhodni bratje dobro vedo, kaj je mraz. Ampak za božjo voljo, če v igro namečete kul stvari, ki jih potem ne morem uporabljati, ker je premrzlo, zakaj ste se sploh trudili?? Počasnost in stalno letanje do najbližjega vira toplote igro tako podaljšujeta na umeten in duhamoren način. Še enkrat se izkaže star igričarski rek, da je na oltarju boljše igralnosti pametno žrtvovati kanec realizma in včasih celo originalne ideje. Občutek mraza, ki je zares fantastičen, bi bržda ostal prisoten, a bi te grelo veselje do igranja. Ko smo že pri realizmu, je takenako vprašljiva poteza izdatna raba fizikalnega pogona Physx. Težava je v tem, da ta skrbi za vodo in led (Nvidia ponosno pripomni, da gre za prvi naslov, ki srček izkoristi za realistično pretakanje vode), s katerima Cryostasis obiluje. To pomeni, da špil spodobno teče le na novejših geforcih, dočim bodo lastniki radeonov marsikje gledali diapozitive. Preden se igro odločite nabaviti, je zato skrajno priporočljivo preizkusiti tehnični demo. In slovansko izročilo ne bi bilo zadovoljeno, če ne bi napredovanja onemogočali zoprni hrošči, recimo vrata, ki jih odpreš, nakar ne moreš skoznje, ne glede na to, da je maloprej po isti poti šel leden mrlič. Pa še zaprta so bila. Take zaplete ponavadi reši večkratno včitavanje pozicije, a grenkoba ostaja. Ko sem ravno pri včitavanjih, prevečkrat se zgodi, da v trenutku nepazljivosti, recimo takoj po časovnem preskoku, nerodno stopiš in zgrmiš v smrt, recimo v ledeno vodo, na električni kabel ali v brezno. Ker ponovno nalaganje ni vrhunsko hitro, je tempo igranja zato še dodatno upočasnjen. Ker je zadevščina v Rusiji zunaj že od lanskega leta, bi človek pričakoval, da bodo angleško različico bolj zgladili in razhroščili.
Cryostasis si zasluži pozornost zaradi izvirnih prijemov in močne fabule (oziroma kar treh), žal pa ga vlečejo nazaj šlamparije, ki bi jih bilo pravzaprav sila enostavno popraviti. No, v upanju na čimprejšnjo zaplato ga vseeno priporočam. Vsaj lastnikom geforcev oziroma tistim redkim, ki si po čudnem spletu okoliščin lastite izvirno Ageino kartico za strojno pospeševanje fizike.

***Quattro* se reši iz mrzle notranjosti ledolomilca po zaslugi tjulenjske zaloge špeha.**

74 vzdušno prepletanje kar treh štorijalnih niti ✔ otipljiv občutek mraza in strahu ✔ temperatura kot energija ✔ počasnost!!!! ✖ omejena svoboda gibanja ✖ za normalno igranje potrebuješ geforca ✖

Action Forms / 1C Company



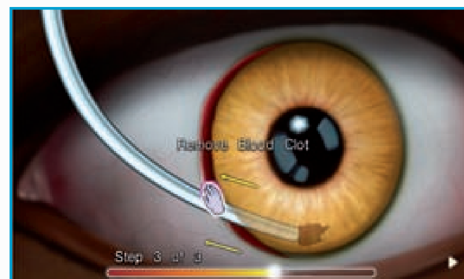
Vodja tehničnega osebja ima poln kufer reševanja kapitanove riti. Je on zakuhal to, kar vas hoče zdaj pokončati?



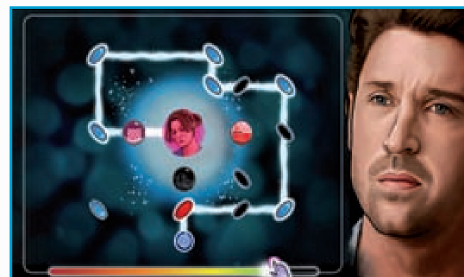
Sprva te napadajo le raznovrstni nemrtveži, a kasneje so nadgrajeni z ledenimi dodatki. Ukrajinec ima domišljija.

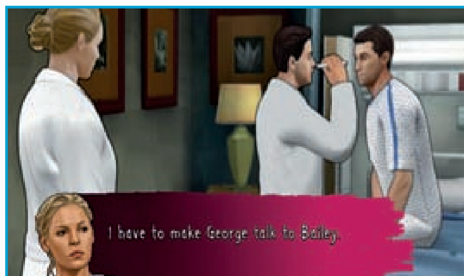
Grey's Anatomy

Talenti v belem so zdravniška žajfnica v pravem pomenu besede. Medicinsko delo in bolniki so prikladno ozadje, pravi smisel pa je v tem, kaj in kako se kuha med zaposlenimi. Recimo kdo komu leze v hlačke, kaj kdo skriva in kaj se ključnim akterjem plete po glavi. Grey's Anatomy tu privzame stališče, da ni nič črno-belo, ampak je svet namalan v neskončno odtenkih sivine. Na to večplastno vižo so narejeni tudi liki in ko med obstoječimi zmanjka pametnih kombinacij, vse skupaj malo premešajo z nekaj curki sveže krvi. In tako sezono za sezono, enkrat bolj, drugič manj posrečeno.
Meredith, Cristina, McDreamy, McSteamy, Bambi in ostali so zdaj dobili svojo drugo igro. Prva je bila Gameloftova javankica za mobilnike, ki je izšla pred dobrim letom in je kolaž prvih treh sezon stisnila v odvrtek Trauma Centra. Tudi aktualni špil cilja v podobne sfere, a se jemlje resneje in je izšel za PC, wii ter DS. Gre za maratonsko, sedemurno epizodo s scenarijem, napisanim posebej za igro. Pripeti se epidemija davice, zaradi česar bolnišnico zaprejo in izolirajo, dokler ne bo mogoča dostava zdravilnega antitoksina. Naša ekipa je torej z dva tisoč pacienti in nevarno boleznijo ujeta za zidovi klinike, kar daje precej priložnosti za odvijanje fabulativne klobke. Preventivno je treba vedeti, da štorija zajema globoko iz četrte sezone in da jo tisti, ki vsega še niso absolvirali, kaj malo zanimajo. To je nenavadno, saj bi lahko vdelali kako opozorilo ali pojasnjevalno-retrospektivni uvodek, kakršne poznamo s televizije. Prav tako ni predstavitev likov ali česarkoli, kar bi pomagalo nepoučenim. Špil torej cilja izključno na anatomske džankije. Dejanskih filmskih posnetkov ni, ampak jih nadomeščajo animirani prizori v obrobljenem grafičnem slogu. Tako narejena obličja so solidno podobna igralcem, čeprav so pri Cristini z mrščenjem res pretiravali. Glasovi niso izvirni, temveč so najeli kopico bolj ali manj sposobnih posnemovalcev.
In kako se to igra? Skrajno priložnostno. Dogajanje prekinjajo interaktivni vložki, kjer skočiš v kožo enega od dohtarjev in prebrodiš čustveno prepreko ali kirurški izziv. Začetnih nekaj prizorov je namenjenih uvajanju. Po Meredithinem samogovoru, ki jih je kasneje še mnogo, si vržen kam drugam kot v dvigalo, kjer se ji pomagaš smukati okrog Dereka. Naj koketiram ali naj se pretvarjam, da mi je malo mar? Sledi mini igra, kjer iz razrezanih koščkov sestaviš želeno sliko. In oh, tako bi ga rada kušnila, ampak obhajajo me dvomi! S kegljaškimi gibi je zato treba pregnati temne oblake. Pri drugih osebah, ki jih je več kot ducat, je podobno. Naj se človek vzdrži ali se prepusti pohoti? Se odzove olikano ali kolerično? Tako trgaš fotografije, bejewelsko zbiraš po tri krogle ustreznega čustva in se po labirintu prebijaš do želenega odziva. Sistem odločitev je načeloma zanimiv, saj si vsak gledalec želi po svoje krojiti dogajanje. A žal je vse le šminka, saj izbor nima pravega vpliva na potek zgodbe. Z izjemo malce drugačnih filmčkov se vse izteče enako, pa če reagiraš skladno z družbenimi normami ali si zakrknjena tečnoba. Prav tako se nabor psiholoških igrčk strašno hitro izrabi in se obupno ponavlja.
Še dobro torej, da je drugi sklop nalog malo živahnejši. Kirurške zadolžitve so vpete v štorijo in obsegajo šivanje, intubiranje, jemanje vzorcev, injiciranje, oživljanje, pomnjenje simptomov, merjenje krvnega tlaka in kup drugega. Nabor operacij je pester, čeprav temeljnih mehanik ni zares veliko in se kot pri psihi začno kmalu ponavljati. Vse postoriš z mišjo, ki ji lahko nastaviš občutljivost, saj je nadzor glede natančnosti kar tečen. Posebne zahtevnosti vseeno ni, tako da je neuspeh prej izjema kot pravilo.
Ker je tvoj vložek tako enostaven in plitek, te kolesje enoličnosti zgrabi kmalu in te duši vse do konca. Prav žal mi je bilo, ko sem kljub spodobni zgodbi prav hrepenela po izteku, kar se mi ob buljenju matične žajfnice še ni zgodilo. Celo največjim ljubiteljem bo prebijanje skozi ta čreva bolj muka kot užitek, saj ne uspejo na nobenem od bistvenih področij. Povezanost in dejanski vpliv na priljubljene like sta neobstoječa, koš mini iger pa žalostno skromen, popreproščen in izrabljen. In če zadeva ne prepriča niti fanov nadaljevanke, verjetno ni treba poudarjati, kako dolge nosove bodo imeli šele tisti, ki so pričakovali napredost na ravni Trauma Centra.

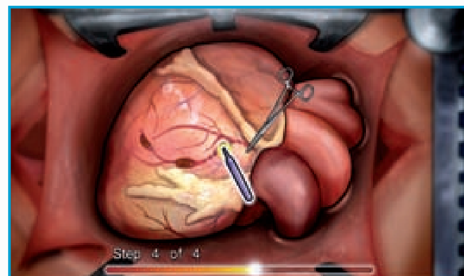


Špil ti rad naloži, da s kurzorjem loviš drobne pike. Če zafrkneš, izgubiš eno od petih življenj.


Doktor Ovčar v vsej svoji zasanjani gloriji. Tu je treba žarek z zrcali preusmeriti skozi simbole za čustva do ciljne ovčice, em, osebe.



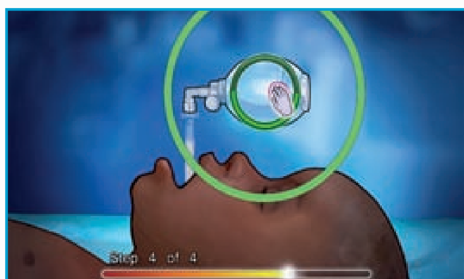
George ima od vseh najmanj prepričljiv glas. Na DSju čvekanja sploh ni, kakor tudi ne filmčkov. Nadomeščajo jih diapozitivi.



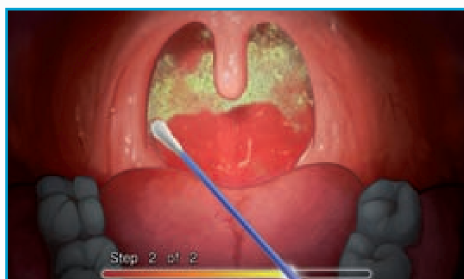
Poleg ubadanja z venčnimi žilami srce tudi odpreš in zamenjaš zaklopko. Kar se tiče abdominalne kirurgije, presadiš ledvico in še kaj.



Pri oskrbi opeklin najprej odluščiš mrtvino, nakar prizadeta področja premažeš z mazilom. Vse mora potekati počasi in brez cukanja.



Umetno ventiliranje z balonom, merjenje krvnega tlaka in reanimacija zahtevajo pritiskanje levega mišjega uhlja v pravem ritmu.



Jemanje brisa iz žrela je ena zanimivejših nalog. K slednjim prištevam še britje operacijskega polja in vijačenje osteosintetskih ploščic.

Navi se nalašč onesterili, samo da lahko pobegne s te zašuštrane operacije.

51 ideja ni slaba ✔ lastna, matične žajfnice vredna zgodba ✔ nizka cena ✔ le navidezna svoboda odločanja ✖ razvlečena in dolgočasna ✖ kržljave podigre ✖ neizvirni govorci ✖

Ubisoft / Longtail Studios





Zakaj še vedno dopuščate dve plati enega sveta?

Ker smo razvita država in članica Evropske unije smo tudi mi dolžni pomagati.

Tudi vi imate v svojih rokah moč spremeniti svet na bolje. Obiščite spletno stran:

www.2plati1sveta.si



unicef





REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA ZUNANJE ZADEVE

Watchmen

Nikoli več se ne bom pritoževal nad licenčnimi špili. Kajti priznani razvijalec Deadline Games, ki nam je dal že prelomna Chili con Carnage in Total Overdose (J147, 69), se je zopet izkazal. Watchmen: The End is Nigh je natanko to, kar smo si ljubitelji sporočilno in pripovedno nadmočnega stripa Alana Moora in Dava Gibbonsa vedno želeli: pozabljiva tretjeosebna pouličnа pretepačina. Oprostite rabi ironije v zgornjem odstavku, ampak človek se ob tem skropucalu mora smejati, sicer bi jokal. Ker so se avtorji zavedali, da verodostojne preslikave vesolja Varuhov v digitalno obliko niso sposobni, so ubrali drugo pot. V špilu nastopimo kot Rorschach ali Nite Owl, ki se v sedemdesetih, ko politiki še niso zatrli junakov v kostumih, odpravita na pretepaški pohod po sledeh zlikavca, zvanega Underboss. Nekatere junake iz grafičnega romana bežno srečamo (če sploh) le v stripovskih štorijalnih animacijah med nivoji, ki so skupaj z lično temačno podobo edina svetla plat naslova. No, rešiti bi šlo nemara še zadosten govor in tistih nekaj solidno skovanih stavkov, ki jih glavna junaka izustita med deljenjem krošejev. In fino je, da začetna izbira med likoma (drugega nadzoruje umetna pamet ali soigralec iz kosti in kože) napove raznolikost. A to upanje usahne, ko postane jasno, da izbira enega ali drugega ne bo vodila do bistvenih odstopanj v igranju. Če izberemo Rorschacha, se bomo v premorih med tepežkanjem ukvarjali z duhamorno mini igro vlamljanja, v koži Sove se bomo nekajkrat poigrali z izstreljevanjem vlečne kljuke, dočim je sodelovanje dvojca omejeno na osnovnosti, kot je skupno pritiskanje stikal za odpiranje vrat.

Mlatež je, če je to sploh mogoče, še slabši. Vzorec je sledeč: pokončaj grupico nepridipravov, premakni se do naslednjega dela nivoja, ponovi vajo. Stokrat, tisočkrat tako, dokler se ne po dobrih treh urah in šestih kratkih stopnjah, kjer je zadnja šefovska, špil zdolgočaseno zaključi. Začetkoma obiščemo znameniti zapor Sing Sing iz stripa, temu pa sledi razočarajoče potepanje po anonimnih zakotnih ulicah, pristanišču, kanalizaciji in gradbišču, ki so jih očitno dali vkup z obširno rabo ukazov copy in paste. Pri tem se za trojico osnovnih napadov in izvajanjem občasnih specialnih ter milostnih udarcev kajpak ne skriva nobena dodelana mehanika. Naključno udrihanje po tipkah je približno enako učinkovito kot zavestno kombiniranje meta ter švoh in močnega udarca. Težavnost je nikakršna, saj se se nasprotniki komajda upirajo, razlikujejo pa se večinoma le po grafičnih kožicah. Zi katastrofen.

Naj vas dokaj nizka cena 18 evrov, po kateri je igro moč nabaviti na Steamu, ne zavede. The End is Nigh je kupček dreka, ki bi se priskutil celo vsega hudega vajenemu Rorschachu.



Stripovski vložki, ki rabijo podajanju komaj opazne štorije, idejno niso slabe. Škoda, da njih izdelave niso zaupali direktno Davu Gibbonsu.



Rorschach ima raje množične razpaljotke, dočim Sovi ustrezajo spopadi ena na ena. V praksi je razlika zanemarljiva.



Obrambe nasprotnikom razbijemo z lahkoto, nakar so jim štete sekunde. Uporabimo lahko orožja, ki jih pustijo za seboj.

32 *Case varuhom zveže roke in jih prepusti nežnostim uličnih tolp.*

Deadline Games / Warner Bros.

BEN THERE, DAN THAT!

Adventure Game Studio še vedno žene garažno izdelavo pustolovščin. Med nadarjene tvorce iger s tem orodjem spadata tudi Angleža Dan Marshall in Ben Ward, ki sta junaka svojega špila poimenovala kar po sebi in ju prepustila v ugrabitev nezemljanom. Cimra se znajdeta v vesoljski ladji z mnogo vrati v druge dimenzije. Vsake duri imajo ključavnico, ključi pa so raztreseni širom svetov. Prehod domov je na koncu verige in do njega vodijo štiri ure skrajno finega raziskovanja. Parček se tako potika med zombiji in po kosih razsutih planetov, rije po kravji riti in živcira dinozavre, ki se trudijo sprogramirati novo igro leta. Vse je izrisano v vegastem, skrajno minimalističnem, dnevolovkastem slogu. Čudaško animirani osebici vodiš s klikanjem, medtem ko desni gumb izbira med tipičnim naborom šlatanja, čvekanja in opazovanja. Glavni je Ben, čeprav je ena od možnosti tudi uporaba Dana, podobno kot pri zajcu v Sam & Max Hit the Road. Pribočnik je večino časa sicer nekoristen, zato pa obilo zabave nudijo komentarji. Vanje je šlo dosti truda in izvirne pripombe spremljajo praktično vsako zamisel. Čeprav špil ne stavi na vulgarnost, je nabritih in drkaških šal kar nekaj.



● **Bloki teksta so res gostobesedni. Čeprav so zabavna, sosledja takih klobas sčasoma utrudijo.**

Vendar pa smešnost seže dlje od situacijske komike in iz igre naredi prvovrstno pustolovsko parodijo. Dotika se namreč pregovornih nesmislov, ki smo jih igralci vzeli za svoje. Saj veste: kleptomansko grabljenje vsega, kar ni pribito, neskončno prostorni žepi, šesti čut, kaj je nujno pobrati. Plus kolateralna škoda, tu v obliki trupel, ki jih brezobzirno pustolovljenje pušča za sabo. Škoda, da avtorja nista zmogla še ugank z več možnimi rešitvami. Puzle zahtevajo predvsem kombiniranje predmetov in povsod je ustrezen le en prijem, kar jezi zlasti v primeru termovke in pobiranja tablet iz pisoarja. Na srečo sta nadlogi osamljeni in počakata do samega konca. Do takrat vse teče gladko, kajti čeprav izdelek glavnino šarma črpa iz bizarnosti, hkrati poskrbi za številne namige in varno vodenje. Posnetega govora sicer ni, zato pa ušesa dreza glasbena spremljava z drobnimi, a pomembnimi poudarki.

Špil je pobral nagrado za najboljšo neodvisno pustolovščino lanskega leta in je na voljo čisto zastonj. Prijem je premišljen, saj je Marshallovemu studiu prinesel prepoznavnost, ki koristi ostalim projektom. Zombie Cow Studios ima ob brezplačni avanturi na zalogi še dve plačljivi igri za manj kot petaka. Cruxade je z XNAjem izgotovljena variacija na temo Luminesa, Gibbage pa skakalno-streljaška hecnost, namenjena dvema igralcema. Prostovoljne donacije za BTDT so seveda zaželene in bodo blagodejno vplivale na razvoj nadaljevanja. ***Navi***

Zombie Cow Studios ● zastonj

FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

Da bo Fallout 3 deležen obilice naknadne dolpotegljive akcije, je bilo jasno že pred izidom, saj so pri Bethesdi dejali, da jim je zaradi rezanja iz končne verzije ostalo mnogo vsebine. Kljub povedanemu pa ta še zdaleč ni zastonj. Po 800 Microsoftovih točk veljata tako verzija za xbox kot tista za računala (za PS3 je ni sploh), saj je Live Marketplace edini legalen način, da pridemo do Anchoraga.

Po namestitvi nas, če smo že stopili iz Vaulta 101 in zajeli polna pljuča radioaktivnega zraka, pričaka radijsko sporočilo, ki nas napoti v utrdbo Brotherhood Outcastov. Tam ždijo zapečatena vrata sefa, ki se bodo odprla šele, ko bo nekdo končal simulacijo obrambe Aljaske pred Kitajci, nalik tisti črno-beli v glavni štoriji. Skratka, šli se bomo igrice.

Operation Anchorage je sestavljen iz peščice kvestov, v katerih postopoma razstavljamo kitajske postojanke na prafaktorje, najbolje z rižojedci vred. Po novem lahko v ta namen poprimemo za gauss rifle (po domače railgun), ki je precej močno, a počasno orožje, ter kitajski električni meč. Ponudbo nove opreme zaokroža oklep posebnih kitajskih enot, ki ustvarja polje nevidnosti. Hi-tech kung-fu nindža, v glavnem. Nasproti nam stoji precej nenavdihnjena vojska običajnega kanonfutra in omenjenih črnih nindž, sem in tja pa vmes pokuka kak tankec. Dogajanje je povsem premočrtno, saj je dodatek osredotočen na bojevanje, pestri ga le nekaj skrivalništva, ki izzveni podobno kot kak starejši Call of Duty. Pozneje lahko upravljamo tudi z vodom do štirih mož, ki počno karnažo levo in desno.

Vzdušje ni švoh, saj protikomunistična propaganda leti iz vsake odprtine in pokanja je obilo. Toda dodatek še zdaleč ne dosega kvalitete novejših streljank, predvsem zaradi preveč očitnega skriptanja in slabe umetne pameti nasprotnikov. Poleg tega se izkaže, da je Fallout 3, če ga oropaš žlobudranja in raziskovanja, povprečen. Anchoraga je konec po približno štirih urah, zato je smiseln kvečjemu za največje zanesenjake, ki bi se radi v Falloutovem univerzumu malce luknjali in pražili. ***Aggressor***

Bethesda ● 10 EUR in pre-war money



● **Gauss gun je treba polniti po vsakem strelu in še nenavadno nenatančen je v VATSu, šmrc. No, tale mejd-in-čajna lebdeči tank bo vseeno krepnil naslednjo sekundo.**



● **Akcijo dodatno pospešujejo instantni rezervoarji streliva in zdravja, ki ležijo za vsakim vogalom. Pa sovragi imajo štumf čez glavo, da niso pretežki. Okej, samo tale.**

SPELUNKY

Vaški pobje smo se njega dni dokazovali z rabutanjem koruze, izdelavo frač in obvladovanjem špilov. Ko sem prvi v župniji obrnil Ninja Cavemana, so mi kolegi v znak spoštovanja cel mesec nosili ocvirke, sami pa jedli nezabeljene žgance. In za tako šopirjenje je pričujoča zastonjska neodvisnica Spelunky še kako primerna. Čeprav se šestnajst labirintnih sob, ki jih zreš od strani, ne sliši mnogo, je



● **Sovrage lahko obmetavaš skoraj z vsem, kar ti pride pod roke: skalami, zaboji in tudi z žensko.**

stvaritelj Derek Yu, sicer soavtor podvodnice Aquaria (J174, id 4522 na stranki), v domači garaži nakuhal recept za dolgotrajen špilavski obrok. V vlogi pikseliranega indianajonesovskega raziskovalca, opremljenega z bičem, bombami in vrvjo, med pastmi, beštijami ter hominidno zalego skakaje iščemo pot do izhoda, mlatimo sovrage, pobiramo zaklade ter rešujemo joškate babnice, ki nam s poljubi podarjajo nujno energijo. Enostavna zasnova, ki pa se diči z zasvojljivo izvedbo. Po štiri stopnje četverice svetov (podzemnega, pragozdnega, ledenega in piramidnega) se generirajo naključno, tako da odpade piflanje poti in ovir, prisotni pa so tudi pogosti crkoti. A zagamanost količkaj vztrajnega ne bo odvrnila, saj je špil posejan z mnogoterimi bonbončki. Poleg odkrivanja novih orožij in pomagal se zabavaš tudi nad posledicami, ki jih prinašajo tvoja dejanja. Brkatemu kramarju, ki prodaja opremo, lahko kaj izmakneš in ko misliš, da si mu ušel, te pričaka pri izhodu z nabito šrotarico. Tu so še kraja zlatih idolov, ki prožijo kotaleče skale, eksplodirajoče žabe, rovokopač, ki ti za cekin izkoplje bližnjico do višjih stopenj, in glavat končni šef. Vse to v špilu, ki je še v beta različici, vsebuje urejevalnik stopenj ter ga najdete na prejšnji natlačenki oziroma ga zastonj potegnete s spleta. Le posadite si karbidovko na glavo in hajdi pod zemljo! Ocvirki sledijo. ***StricBedanc***

Fondacija Indiana Jonesa in Dynamite Dana ● zastonj

GO! CAM (PSP)

Mini kamera se zajedavsko vtakne v mini-USB vrata na PSPju. Njena osrednja naloga je snemanje video posnetkov, kar opravi solidno. Zajeti je moč petnajst ali trideset sličic na sekundo v dveh velikostih. Širokozaslonska ločljivost znaša 480 x 272, navadna pa običajnih 320 x 240 pik. Video se na kartico shrani kot motion JPEG (MJPEG) v AVI-kontejnerju, tako da s predvajanjem na računalu ni težav. Velikost fileta je omejena na dva giga, v kar pri 30 sličicah na sekundo in ločljivosti 480 x 272 spraviš 40 minut materiala.

Zadeva žal totalno odpove v vlogi fotoaparata. Celo pri dobri osvetlitvi so slike precej zanič, saj jih po kakovosti prekašajo malodane vsi novejši telefoni. Seveda nima bliskavice in pozna zgolj digitalno zumiranje na rovaš kakovosti. Zato fotkanje v najvišji ločljivosti 1280 x 960 približevanja sploh ne pozna.



● Kamerica je vrtljiva in pozna tudi makro način. Za video še še, za fotkanje pa ne.

Ker je kamera brez softvera, za upravljanje poskrbi kar sam sistem. V vmesniku XMB pod rubriko Photo najdeš ikono kamere, ki zažene enostavno aplikacijo. V njej je moč nastaviti velikost slike, kvaliteto zajema in vrsto osvetlitve. Na voljo so celi štirje dokaj žalostni učinki: različica inverza, kot če bi gledal skozi infrardeča očala, močno poudarjen kontrast, popačenje in črno-belost. Sony je razočaranje skušal omiliti z izdajo urejevalnega softvera Go! Edit, a je ta od prihoda PSN-trgovine teže dosegljiv. Izvod najdeš na *http://downloads.eu.playstation.com/psp/goedit/UCES90027.zip*. Poudariti je treba, da v XMBju posnetih filmov in slik ne moreš urejati. Vsaka aplikacija namreč shranjuje v lastno mapo na pomnilniški kartici, kar je debilno. Za prestavitev slik pa potrebuješ računalo, kjer lahko itak poženeš Photoshop. Za urejanje na napravi jih moraš tako posneti znotraj urejevalnika, a tu je lahko posamezen video posnetek dolg le 15 sekund. Na srečo jih je moč zlepiti. Učinkov je v Editu neprimerno več in nekateri so celo izvirni, vendar je v primerjavi s kakim telefonom od Nokie ali Sony Ericssona vse skupaj kljub temu bolj ubogo.



● Sony nikoli ne skopari s pisanimi življenjskimi fotografijami njihovih izdelkov, a tale kamerica je le še ena v vrsti PSPjevskih mimosunkov.

GO! cam velja 50 evrov in je ob količkaj spodobnih mobilnikih nekoristen. Ne deluje v navezi s kako drugo napravo, softverskimi vodiči po mestih Passport in igrami. Osrednji namen je bil za video komunikacijo po sporočilniku Go! Messenger, ki pa ga bodo zavoljo premajhnega zanimanja ravno konec tega meseca ukinili. Napravica ima mikrofon, a ta pride prav le lastnikom PSPja slim & lite, ki bi radi uporabljali Skype, saj uradnih slušalk z mikrofonom ni nikjer. Za tiste, ki vedo ne: Skype je servis, ki omogoča glasovno sporazumevanje in telefonično klicanje po spletni povezavi ter je del uradne Sonyjeve podpore za PSP. Najnovejša inkarnacija črnega gizma ima mikrofon že vdelan in Skypa so veseli vsi peespeji od modela 2000 naprej, dočim ga prvi PSP zavoljo strojne podhranjenosti ne podpira. Na PSPju je s Skypom moč opravljati le glasovni čvek, seveda ob plačevanju tudi internetno telefoniranje. ***Raveer***

SPLITFISH FRAGFX V.2 (PS3)

Debate o tem, če je boljši igrator za streljanke joypad ali miška s tipkovnico, so na forumskem dnevnem redu. Sam bi rekel, da v natančnosti pri modernih kontrolerjih, kakršna sta xboxov pad in dual shock 3, ni bistvene razlike, da pa je razlika v prirejenosti sistemu. Ker uporabnik PCja tipično sedi za mizo tik pred monitorjem, sta zanj kot naročena miška in tipkalo, saj ju ima pred sabo na trdni površini. Konzolaš pa je največkrat zavaljen v kavč in plošček drži v naročju, ker je miza pred njim kvečjemu klubska. Miška in tipkovnica zanj sta opcija, vendar bi teoretični pridobitek natančnosti verjetno izničilo krivenčenje hrbtenice. Poleg tega velika večina iger za X360 in PS3 ne podpira podganice in/ali tipkovnice. Zlasti je to čudno na playstationu, ki žegna standardne naprave, ampak taka je situacija.

FragFX v.2 nemškega podjetja Splitfish, namenjen PS3, ubira drugačen pristop. Ne obnaša se kot navadna miš, temveč simulira dual shock oziroma sixaxis. Pretežno desni del joypada, se pravi select, start, desno gobico, X, O, kvadrat in trikotnik ter R1 & R2 preslika na optično miško, levo gobico, L1 in L2 pa na neke vrste nunčak v wiijevem slogu, ki ga primeš v levico. (Levičarjem onegaj ni prijazen, saj je oblikovan za nemutante.) Miška in 'fragčak' sta povezana z žico, drugi kabel v spodobni dolžini treh metrov pa steče iz miške v USB-vrata na igralnem štacjonu. Zraven dobiš veliko, a nekam ceneno podlago. Na nunčaku, ki vsebuje tudi tipala za zaznavanje nagiba, so še digitalni križec, vrtljivo nastavljalo občutljivosti miške in trije posebni gumbi za naprednejše funkcije. Mednje sodijo zamenjava gobice na nunčaku z miško in obratno, spreminjanje občutljivosti nagibanja v štirih stopnjah in zamenjava gumbov z gibi, ki jih izvajaš z nunčakom. Namesto da bi recimo pritisnil knof za met granate, trzneš z levim delom in bomba poleti.

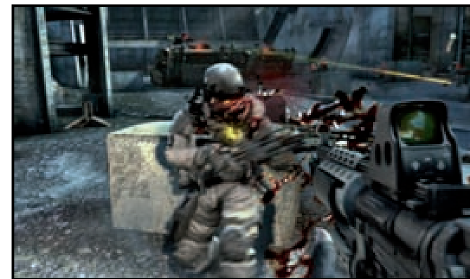
Sliši se fantastično, toda praktični vtis ni tako idealen. Bistvena težava niti ni v ožičenosti naprave in dokajšnji plastik-fantastik cenenosti tako miške kot leve gobice, čeprav so vse to upoštevanja vredne graje. Temeljni problem je, da se fragFX celo v trenutno najbolj napredni verziji v.2, ki sem jo imel na testu, pri konkretnem igranju obnaša zelo nepredvidljivo. Preizkusil sem ga v štirih naslovih: Unreal Tournament 3, Far Cry 2, Resistance 2 in Killzone 2. V UT3 je obratoval odlično in z nekaj menijskega nastavljanja hitrosti obračanja je bila izkušnja jako pecejaška, zato so si luknje v glavah nasprotnikov sledile kot za stavo. Razlika glede na joypad ni bila huronska, a igranje je bilo – če izvzamemo ne najbolj udobno visenje nad nizko mizico – udobnejše, saj ima miš večji hod in sem se hitreje obračal. Toda že Far Cry 2 je prinesel prve znake težav, saj, tako kot večina konzolaških iger, nima ločenega drsnika za določanje brzine vrtenja telesa levo in desno. Muha je bila po igranju s kolescem na nunčaku precizna, a lik je bil tedaj okoren, dočim je povečevanje občutljivosti na kolescu dalo večjo hitrost lika, ampak manj natančno merjenje na rovaš preskakovanja celih milimetrov zaslona. V ta namen je na nunčaku nad L1 in L2 gumb 'frag', ki naj bi ob pritisku instantno upočasnil merek in tako omogočil prezicno snajpanje. No, naj me vrag pocitra, če je deloval. Podobne simptome je kazal Resistance 2, kjer sem z velikimi težavami našel kompromis, ki pa vseeno ni bil ne tako hiter, ne tako natančen kot joypad. Največjo polomijo sem doživel v Killzone 2, saj ni bilo šans, da bi fragFXu dopovedal, naj bo dovolj eksakten, ne da bi se pri tem moj soldat spremenil v komaj plazeč se ledolomilec. Skladno s tem, ko je z vrtenjem potenciometra postajal gibkejši, se je nižala natančnost merjenja, česar ni bilo moč eliminirati z nobeno kombinacijo drsnikov. Za nameček ne v R2, ne v KZ2 iz neznanega razloga ni deloval desni gumb na miški, ki oponaša R2, v FC2 in UT3 pa je.



● Videzno je fragFX na moč fensi zadevščina in če bi jo takole videl v štacuni, bi jo najbrž kar vzel. V praksi pa žal ni tako uporabna, kot obeta njen izgled.

Ker za take reči včasih poskrbijo šoferji, sem jih nemudoma snel z uradne vsemrežne pagine in jih namestil na PC ... A v njih od uporabnosti odkril samo možnost preslikave gumbov. Pri tem sem moral locirati še računalo z Okni XP, saj fragFXova aplikacija ne podpira Viste. Tlesk po čelu.

Ne rečem, da je fragFX zanič, saj igranje Unreal Tournamenta 3 dokazuje, da v idealnih okoliščinah zadeva dobro rabi namenu. Ne smem pozabiti niti na funk-



● Med opisovalnim postopkom za Killzone 2 sem to trenutno najbolj vročo streljanko za PS3 kar dosti časa igral s fragFXom. Nazadnje sem se ne najboljše volje vrnil na plošček.

cionalnost v PS3jevem internetnem brskalniku. A v drugih preizkušenih igrah se je izkazala le za delno uporabno, pri čemer cena pri naročilu na *Splitfish.com* znaša nemajhnih 70 evrov plus poštnina. Takisto ne gre pozabiti na to, da je skorajda nujno preurediti igralno okolico v PCjev slog. Če si zleknjen v fotelj, podlage ne moreš imeti na kolenih, marveč ob sebi, na mehkem blagu ali usnju, kar za natančno streljanje ni kul. Preveč težav, skratka. Moj nasvet je, da ostaneš pri ploščku. ***Sneti***

ZALMAN FPSGUN FG1000

Večkrat je bilo že mogoče slišati, da naj bi načela ergonomije velevala pokončno držo dlani namesto položene na mišona ali tipkuljo, saj da takrat roka bolje počiva. Zalmanov FPSGUN zato ni prva miš, na kateri roko držimo podobno kot na veseli palici. Toda ergonomija tu ne igra glavne vloge. Umotvor namreč skuša posnemati držo in rokovanje s pištolo, zaradi česar ima optično tipalo postavljeno na sprednji konec, ne pod roko. Premike vstran lahko zato izvajamo že z enostavnim zasukom zapestja, kar naj bi bil tisti odločilni dejavnik, zaradi katerega bomo na liniji totalno zmagovali. Miš se poleg tega ponaša z zmogljivim optičnim senzorjem z nastavljivo ločljivostjo od 400 do 2000 dpi ter zajemom do 1000 Hz.



● FG1000 je repata zadeva, žica pa je pritrjena na samem začetku naprave. Zato je dobro imeti na zalogi kako držalo špage.

A težave se pojavijo koj, ko reč prvič vzameš v šapo. Da, proti Zalmanovi pogruntavščini je ogromna celo moja vegetarijansko-pianistična ročica, kajti pokončno prijemališče je enostavno premajhno, da bi lepo sedlo v dlan. Naposled mi je uspelo najti najboljši način držanja, toda oprijem je bil slab. Dodatna težava ob tem so glavni gumbi, ki so preobčutljivi in jih v delirij pošlje že nedolžen žokljaj. Poleg dveh glavnih na sprednjem robu držala ima miš še kolešček in dva knofka na desnem boku (vse nastavljive), pa menjalo ločljivosti na sprednji polovici s senzorjem, ki bi ga naj dosegali s prstancem (?!). Gibanju vstran niti ni česa očitati, ker dejansko zažge in se ga da hitro navaditi. Problem pa je, da boste mrzli pri usmerjanju po navpični osi, ki zaradi klasičnega potega po površini rata neintuitivno. Iz istega razloga je reč neuporabna pri kateremkoli drugem opravilu kot izvajanju headshotov. Na primer tistem plebejskem, kdo-pa-še-to-počne šibanju po okenskem namizju. Je pa programska oprema zgledna, z urejanjem do petih profilov, očitam ji le to, da ne nudi samoposodabljanja, marveč je treba to početi ročno prek Zalmanove spletne strani. FG1000 je pri nas moč dobiti v Mlacomu za slabih 40 evrov. Oziroma raje ne. Če imate navado prebrati samo zaključek: temu mutantu se raje ognite. ***Aggressor***

LOGITECH G13

Logitechov repertoar igričarskih tipkovnic je impresiven in le vprašanje časa je bilo, kdaj bo začel pogledovati proti eksotiki, s katero strašijo nišni proizvajalci: špilavskim klamfalom, ki si ime zaslužijo s tem, da so neuporabna za karkoli drugega kot pobijanje alienov. Ekola: G13.

Izdelek, ki ga postaviš ob običajno tipkalo, je navdušujoč tako na pogled kot otip. Dlan počiva na udobnem, dasiravno malce trdem ležišču, od koder prsti lepo dosežejo vseh dvaindvajset tipk na osrednjem prostoru. Te preprosto kopirajo one z navadne tipkovnice, recimo WSAD, Q, E in tako naprej, njihova postavitev pa je klasična, le da je sredina rahlo vbočena. Desno na dosegu palca čepi joystickec s še dvema gumboma, nad tipkovnico pa peščica funkcijskih tipk in črno-bel zaslon LED. Osrednje tipke in del z veselo paličico so v popolnosti programabilni skozi nastavitveni program, kar si tastatura sama zapomni. Vsebuje namreč pomnilnik za do tri profile, med katerimi je moč hitro preklapljati. Vanje lahko z elegantnim in hitrim vmesnikom za vsak knof shranjujemo makre (zaporedja ukazov) prav absurdnih dolžin. Tako lahko s pritiskom na eno tipko izvedemo kombinacijo mlatov & urokov v favoritni spletščini. Tudi zaslonček je prilagodljiv, saj lahko kaže marsikaj, od energije do ure, in programska oprema zna iz iger izluščiti goro podatkov. Zraven na primer pride obširna podpora World of Warcraftu, ki nam na ekran rukne poljubne lastnosti naše belfinje v spodnjem perilu.

Pri igranju se naprava izkaže odlično. Mehkoba in odziv knofovja sta perfektna in edina zamera leti na malce neudobno gobico joysticka, vsaj če nimate palca Martina Krpana. Včasih ji uspe zdrsniti spod prsta, če jo držimo trdneje, pa se ožulimo. Vsekakor gumbov ne zmanjka in vse je na dosegu roke. Posebej navduši dodatna funkcionalnost joysticka, s katerim palec najde novo zaposlitev.

Problem pa je, da G13 pri nas košta slabih 90 evrov, kar je boleče velik zalogaj za zadevo, ki je namenjena skorajda izključno igranju. Resda ji je moč prilagoditi kako aplikacijo, med drugim Photoshop. A dejanska prednost pred običajno tipkovnico je vprašljiva, nemara v prostoru na mizi. Če namreč ne potrebuješ hudih makrov, ti bo enako dobro rabila čisto običajna tipkulja, na katero si tudi najbolj navajen. Jasno, G13 je namenjena tistim, ki hočejo na LAN-party poleg svoje nafrfuljene miši G9 in sluhalnega kompleta G35 prinesti še tipkuljo v stilu, a imajo ruzak premajhen, da bi vanj šla gromozanskost velike tipkovnice G19.
Aggressor



● Logitechu gre priznati odličnost, kajti ob pogledu na postroj miši G9, tipkovnic G13 (na levi) in G19 ter slušalk G35 se ti orosi očesce. Na jok pa gre tudi ob pogledu na ceno, saj s temi onegaji ne merijo na nedeljske igričarje.

Nikdar si nismo mislili, da se bo vojna brskalnikov tako razplamtela, toda zdaj jih je v boju kar peterica. Quattro poroča s frontne črte.

OKOPI SPLETNE FRONTE



Odkar smo nazadnje preverili stanje spletnih brskalnikov, sta minili dobri dve leti. Tedaj smo bili veseli, da je Microsoft ponudil Sedmico, se čudili čarom in lepotam drugega Firefoxa in gledali tehnično nabitost Opere 9. Niti pod razno pa si nismo predstavljali, da se bodo deleži teh programov, ki jih uporablja vsakdo v spletu, tako spremenili. Niti tega, da bomo dobili nove igralce, ki bodo uveljavljenim močno pomešali štrene. Hja, nova generacija spleta pač potrebuje brskalnike nove generacije!

Verjetno najpomembnejša pridobitev v teh dveh letih je vseprisotnost spletnih aplikacij. O njih smo že pisali v Jokerju 179 in prišli do zaključka, da sicer ne bodo nadomestile programja, ki je nameščeno v računalnik, a da to niti ni njihov namen. So pa postale omembe vreden nucnik v vsakdanjem omreženem življenju. Spisane so z uporabo najrazličnejših tehnologij, skupno pa jim je ravno to, da tečejo v brskalniku. To pomeni, da mora ta omenjene tehnologije podpirati, zato je njegov nadaljnji razvoj smiseln in potreben. Še več: ker smo se navadili do tovrstnih aplikacij dostopati od vsepovsod, je vsepredje končno prišla standardizacija namesto pokoravanja muham enega ali drugega brskalnika. S tem smo pridobili tako uporabniki, ki nismo več vezani na natanko določen program, kot razvijalci, ki lahko končno pišejo kodo brez strahu, da bi nekje delovala, drugje ne. Načeloma ...

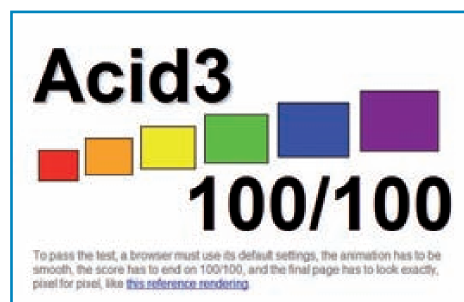
Microsoftova cokla

Že pred dvema letoma smo zapisali, da so v Redmondu z IE6 spletu naredili medvedjo uslugo. Tiste dni je Explorer dobil pravo konkurenco v obliki Firefoxa in ljudje so, siti virusov ter sesipanj, končno pričeli opuščati Microsoftov zastareli skupek kode. Delež modrega E se je v vmesnem času krepko znižal, po nekaterih raziskavah na manj kot 70, po drugih celo pod 60 odstotkov. V glavnem na račun Firefoxa, v manjši meri tudi zaradi prodajnega uspeha applov in njihovega privzetega brskalnika Safari. Mimogrede, v Sloveniji so številke še višje. Po raziskavi podjetja Iprom delež Firefoxa v Sloveniji znaša 41 %, kar nas uvršča med vodilne na svetu. Explorer si sicer lasti 52 % delež, a bolj zaskrbljujoče je dejstvo, da je polovica tega osem let (!!) stara šestica. No, levji delež tega dinozavra bržkone prihaja iz podjetij, kjer politika nadgrajevanja ne sodi med osrednje aktivnosti. Poleg tega šestica deluje z ostalimi MSjevimi strežniškimi komponentami 'bolje' kot sedmica ravno zaradi nestandardnih klicev, ki so poskrbeli, da se uporabniki za resne poslovne aplikacije ne bi zatekali k alternativnim browserjem. Skratka, leta 2009 še vedno čutimo posledice Microsoftovega poskusa prevlade nad spletom. Vendar lahko po tem, kako se stvari razvijajo, z gotovostjo zatrdim, da bo starosta IE tenko piskal, če se MS ne bo zmigal.

Standardi, ki to (končno) so

Uspeha alternativnih brskalnikov ne gre iskati le v dejstvu, da je Microsoft spal na lovorikah. Vsi brskalniki igrajo na pomembno noto: pokoravanje najrazličnejšim standardom, ki so se skozi leta uveljavili pri snovanju spletnih strani in kasneje aplikacij. Tu je ledino s tehničnega vidika večinoma orala Opera, tako z uporabniške (zavihki, miški gibi) kot razvijalske strani (CSS). Po drugi strani je fundacija Mozilla, ki skrbi za Firefox, ogromno delala ravno na tem, da so avtorji spletnih strani pričeli uporabljati standarde, in jih učila dobre programerske prakse. Glede tega jim je bil dolgo v pomoč Google, ki pa je očitno imel v rokavu asa. Pred nekaj meseci so namreč kot strela z jasnega predstavili lasten brskalnik Chrome in tako na videz brcnili mačjega oziroma malega pando, ki je v logotipu, v kosmata jajčka. Ali pač? Tudi Chrome je namreč odprtokoden projekt s kupom dobrot, ki bi se znale pojaviti v drugih brskalnikih.

Morda največje presenečenje v druščini je Safari oziroma njegov srček WebKit. Applovci so svoj brskalnik spisali v navezi z avtorji popularnega linuxaškega spletnika Konqueror in se zarekli, da se bodo zaprmej najbolj pokoravali spletnim standardom sploh. To ni čudno, če vemo, da naj bi WebKit rabil kot razvojno okolje aplikacij za novega zlatega jabolčnega dečka, iphona. Da so svoji nalogi predani, so med drugim dokazali s tem, da so kot prvi v zgodovini uspešno opravili test Acid3 (www.acidtests.org – preverite, kako dobro teste prestane vaš izbrani brskalnik!). Ta je nastal ravno zato, da bi razkril večino napak v pokoravanju spletnim standardom. Nekaj tednov po tistem, ko je podvig poleg Safariju uspel še Operi, so avtorji testa na podlagi obeh rezultatov odkrili napako v preizkusu in oba sta se morala zadovoljiti s samo 99 % izkupičkom. V času pisanja sta obe razvojni različici spet na stotici. Kar se ostalih spletnikov tiče, se alfa inačica Seamonkeyja 2, po kateri lahko sklepamo, kaj bo v novem Firefoxu, ustavi pri 93, Firefox 3 na 71, produkcijski Safari na 74, Internet Explorer pa ... Človek ne more verjeti. Predizdajna različica Explorerja 8 zbere pičlih 20 točk. Z besedo: dvajset! Ko so spletni žurnalisti pobarali Microsoft, zakaj je tako, so dobili jedrnat odgovor, da je njihov brskalnik v prvi vrsti namenjen odlični uporabniški izkušnji, ne zbiranju pik na fiktivnih testih. Očitno so še vedno zaverovani v lastno nadmočnost in menijo, da se bodo drugi brskalniki pokoravali njihovemu večinskemu standardu, vključno s hrošči, ki zavoljo tega živijo že desetletja. Če bo šlo tako naprej, večinskega deleža že v letu dni ne bo več. Kaj pa potem, Microsoft?



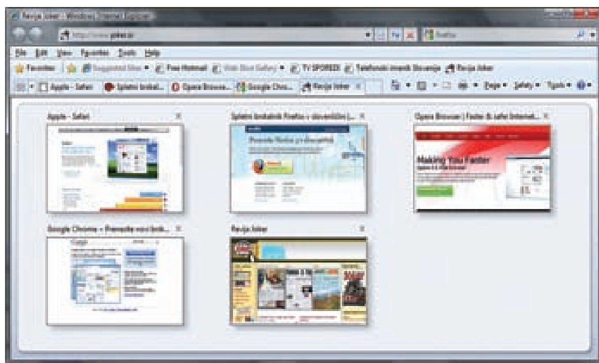
Test Acid3 so sestavili pred nekaj leti kot preizkus najbolj nemogočih možnosti pokoravanja standardom in je bil namenjen brskalnikom prihodnosti. Danes ga Safari in Opera opravita brez napak.

Toda meni je Explorer kul!

Iz prejšnjega odstavka lahko sicer potegnemo logičen zaključek: katerikoli, samo da ni Internet Explorer. Je pa res, da to z uporabniškega stališča ne drži. Glavni razlog je v tem, da MS ni neumen, saj besno vdeluje dodatno podporo za sodobne spletne tehnologije, sicer bo izpadel iz igre. Poleg tega IE8, ki bo del Windows 7, obeta, saj so po predoglednih različicah sodeč vanj zbasali marsikaj. Posebej z razvijalskega stališča, kajti tu so neposredna povezava z validacijo dokumentov, konzola z napakami v javascriptu, osvetljevanje kode in podobni bonbončki, pa predogled vseh zavihkov, zaščiteni način ter obramba proti spletnim ribičem – phisherjem (slednjo je imela že sedmica, a je kmalu po izidu crknila). Če že ne delajo na standardih, se vsaj trudijo za varno in udobno brskanje. No, dokončno mnenje bomo prihranili za končno različico, ki bi naj med nas prišla spomladi.

Še enkrat velja poudariti, da se Microsoft zaveda, kako je šestica razsula splet, posebej ker na račun tega osma izdaja kar trpi. Na MSjevem seznamu pomembnejših spletišč, ob katerih novi IE kolcne, jih je že ne-

kaj tisoč (med njimi tudi Piratebay). V čem je fora? Šestica je uporabljala popolnoma nestandardne metode in spregledovala očitne napake, kar so obiloma zlorabljali ustvarjalci spletnih strani, pa tudi MSjev spletni strežnik IIS. Konkurenca je zato morala poleg pokoravanja standardom ves čas pisati dodatno kodo, ki je skrbela za pravilno prikazovanje strani, preizkušenih le v IE6, vsem njihovim napakam navkljub. Explorerjevo moštvo pa je ob klepanju osmice naivno verjelo, da bodo stare strani vseeno delovale. Ta zmota jih trenutno drago stane.
Morda tudi zato ni čudno, da so pred dnevi predstavili nov brskalniški koncept Gazelle, ki namerava opraviti z vsem, kar smo skozi zadnja leta pri Explorerju črtili. Gazelle naj bi bil prototip sodobnega spletnega okolja, ki je docela izolirano od preostalega dela računalnika in tako že samo po sebi ščiti uporabnika pred vdori ter zlonamerno kodo. Prav tako naj bi posamezni deli spletnih strani tekli v samostojnih procesih, kar je znaten odmik od dosedanje Microsoftove sistemske paradigme (podoben, a ne tako radikalen sistem uporablja Chrome). Po domače: če pobezlja nek javascript ali animacija v flashu, za sabo ne potegne vsega brskalnika ali celo operacijskega sistema. No, Gazela je zaenkrat samo na papirju, ampak kapo dol pred konceptom.



Predogledno okno vseh odprtih zavihkov je kulska reč, ki jo je uvedel IE7. No, Opera tu naredi še korak naprej in v podobnem oknu, ki mu pravi hitri priklic, ponuja bližnjice do vaših priljubljenih strani. Firefox oboje nudi kot – uganili ste – dodatek.

Norveška glasbena točka

Opera ostaja moker sen zahtevnega uporabnika. Desetica, katere predogled sem nadlegoval, je v primerjavi s predhodnico lepo počistila in uredila uporabniški vmesnik ter z naprednimi funkcijami deluje kot pravo orodje za težkokategornega deskarja. Mednje recimo sodi hitri priklic, ki smo ga dobili že v različici 9.2 in v novoodprtem zavihku ponudi do devet priljubljenih strani. Pod njeno kožo je skrit nov srček Presto 2, ki skrbi za izjemno hitro izvajanje javascripta in drugih kunštnih kratic, ki vam jih ni treba poznati, in zelo se prileže vdelani črkovalnik. Ne, slovenskega še ni. Predogledi RSS, smetišče zaprtih zavihkov, iskanje spletnih strani po vsebini, potem ko so že bile odprte, in nebroj ostalih malodane vesoljskih možnosti prav tako zadovolji resnega brskača – običajnega Janeza pa bo verjetno bolj zmedlo. Skratka, Norvežani kot vedno orjejo ledino s prijemi, ki si jih ne upa uporabiti nihče drug. Če se stvar prime v Operi, jo ponavadi čez čas ugledamo v drugih brskalnikih. Vendar tega ne počnejo zato, ker so strašno kul. Opera je drugače bolj usmerjena v brskalnike za posebne naprave, kot so konzole in pametni telefoni, kjer prevladuje. Zato je vsak tak 'nor' poskus v resnici testno območje za brskalnike na napravicah, ki so na tak ali drugačen način omejene. Tem bolj razveseljivo je torej, da je njihova primarna razvojna platforma vseeno osebni računalnik, od koder uspešne ideje prenesejo na male naprave.
Ko smo ravno pri Norvežanih, pred kratkim so prav tam začeli občo kampanjo (katere del je tudi Opera), ki poziva uporabnike, naj se znebijo IE6. Ta se že širi po vsej Evropi, najbolj zanimivo pa je, da jo je podprl tudi sam Microsoft ...

Je lisička zaspala?

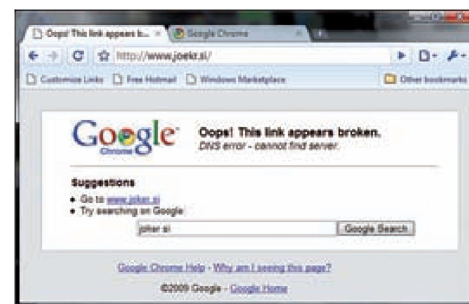
Ljubljenec širne spletne generacije ostaja Firefox, zlasti pod Alpami. Z dolpotegi trojke so avtorji prišli v knjigo rekordov, saj si ga je v štiriindvajsetih urah po izidu preneslo več kot osem milijonov uporabnikov. Glede na to, da so Firefox 2 pestile najrazličnejše težave, med katerimi je bila najbolj vnebovpijoča poraba pomnilnika, je bil prehod na trojko logičen, čeprav ta ni ponudila blaznih novosti. Še najbolj opazna sta bila nekolikanj spremenjen vmesnik in počiščenost hroščev.
Dobrote se zato obetajo za različico 3.1, ki naj bi po spoštovanju spletnih standardov ne zaostajala za Opero in Safarijem. Nasploh se družini brskalnikov Mozilla in spremljevalnih programov (odjemalnik pošte Thunderbird, koledar Sunbird ali ves komplet, ki zdaj sliši na ime Seamonkey) obetajo znatne spremembe pod pokrovom, kjer dokončno opuščajo staro kodo iz časov Netscapa in uporabljajo sodobnejše pristope, vse z namenom pospešitve in optimizacije. Glede na to, da imajo med vsemi alternativnimi brskalniki najvišji tržni delež, je tak pristop malodane nujen. Sploh ker hitrost, ki je nekdaj veljala za enega ključnih razlogov, zakaj uporabiti Firefox namesto Explorerja, ni več njegova vrlina. No, nemara gre razlog iskati v dejstvu, da avtorji neprestano iščejo nove ideje, kako uporabniško izkušnjo še bolj približati tipičnemu današnjemu uporabniku, ki ni ravno tehnično podkovan. Ob čemer pa pozabljajo, da je ravno optimizacija kode ključna postavka, ki krasi odličen izdelek. Poleg tega je Firefox edini brskalnik, ki nima za sabo velikega podjetja, medtem ko je množica prostovoljcev v enaki meri blagoslov kot prekletstvo.

Gasaaaaaaaaaaa!

Trenutni hitrostni prvak, Applov Safari (ravno te dni je med nas treščila izjava za javnost, da je beta Safarija 4 kar tridesetkrat hitrejša od IE in trikrat od Firefoxa; seveda le v nekaterih 'izbranih' testih), je od lanskega leta dosegljiv tudi uporabnikom Oken. Kot sem dejal, je bil poglavitni razlog za to odločitev iphone, vendar to ne pomeni, da z njim na računalu nimate česa početi. Brskalnik je peklensko hiter, odziven in upošteva vse standarde, tako da je edini minus, ki ga ima, tolikanj bolj moteč. Obnaša se namreč kot tipična macova aplikacija, vključno z bližnjicami s tipkovnice, videzom, ki nekako ne spada na računala z Windows, in ignoriranjem srednjega klika za zapiranje zavihka. Jabolčniki se bodo v njem počutili kot doma, običajnemu uporabniku pa tako neupoštevanje uporabniškega vmesnika, ki so ga vajeni, ne koristi. Prav tako zanj ni številnih dodatkov in vtičnikov, ki smo jih vajeni pri Explorerju, Firefoxu in Operi, čeravno podporo flashu, javi in najpopularnejšim večpredstavnim predvajalnikom dobimo serijsko.

Bo naslednja dominacija Googlova?

Zadnji in najmlajši brskalnik je Googlov poskus Chrome. Glede na to, da gre za prvo različico, se aplikacija obnaša dokaj zrelo in domišljeno, čeprav ji do popolnosti manjka veliko. Google pravi, da so ga spisali zato, ker ne morejo čakati, da bi drugi brskalniki odpravili pomanjkljivosti, ki jih najbolj motijo. Prva med njimi je počasno izvajanje javascripta, ki je znova eden najbolj priljubljenih skriptnih jezikov za ustvarjanje spletnih aplikacij. Še pomembnejša novost, ki so jo predstavili, pa je samostojen proces za vsak zavihek (zdaj vidite, od kod se napaja Microsoftova Gazela). V praksi to pomeni, da vam spletna stran s pokvarjeno kodo ne usuje brskalnika, kot smo bili vajeni doslej, ampak bo crknil le tisti zavihek. Morda manj pomembna, a bolj opazna novost so zavihki, ki so umeščeni nad navigacijske kontrole in ne podnje, kot je v navadi pri ostalih brskalnikih. Baje se tako bolje vidi. Tudi Chrome, tako kot Safari in Konqueror, temelji na Webkitu in le ugibamo lahko, zakaj so se naenkrat obrnili proč od Firefoxa, ki so ga še pred letom izdatno podpirali. No, Googlovci trdijo, da je njihova podpora fundaciji Mozilla taka, kot je bila, in da je Webkit enostavno bolje sedel v njihove načrte.
Chrome je zaenkrat zanimiva igračka, katere razvoj se splača pozorno spremljati. Nemara ima veliki G dosti bolj smele načrte kot le mešati štrene na trgu, na kar kaže vse bolj agresivno oglaševanje njihovega izdelka, pa tudi alfa različica Chrome 2, ki jo je z malo truda že moč najti na internetsih in proti enici deluje podobno kot terenec proti fičku. Če vemo, da beta pri Googlu pomeni praktično produkcijsko kakovost (hej, Gmail je še vedno v beti!), nam je lahko jasno, da se Google na področju brskalnikov ne šali.



Chrome v prvi različici še ni težkokategornik, vendar kaže nekaj izvirnih zamisli. Ena takih je sporočilo o napaki, ki jo za nameček skuša odpraviti. Google je na dobri poti.

Luštno obilje

Tokrat ne morem končati s pridigo, da preizkusite še kak drug brskalnik. To ste že storili. Je pa zmeraj dobro, da veste, da niste omejeni na Firefox in Explorer, saj imate mogočno izbiro s(p)odobnih brovserjev in da so vsi popolnoma zastonj. Kaj pa veste, morda vašim željam in potrebam bolje sedejo Chrome, Safari ali Opera? Današnji splet končno spet deluje v vseh brskalnikih, zaradi česar uporabniku dopušča svobodno izbiro orodja, s katerim bo plul po kiberprostoru. Kako bi bilo, ko bi se vsi po cestah vozili z golfi? Enim je dovolj fičko, drugi potrebujemo tovornjak, vmes pa je še vrsta odtenkov ... Dejstvo je, da smo si uporabniki različni. Če bi ne bili, razvoj sploh ne bi imel smisla. Zategadelj le preverite, kaj ponuja trg. Izkušnja bo morebiti dragocena!

Po vseh Superjih, Turbih, Remixih in HDjih daje polnopravna številka štiri za imenom najbolj znane pretepaške serije občutek, da je to korak naprej ne le od dvojke ter njenih premnogih odvrtkov, marveč tudi od Street Fighterja 3: 3rd Strike. (Anale o njem ste lahko čitali v prejšnji številki.) Vendar to ne drži. Gre namreč za igro, ki se močno opira na Super Street Fighter 2 Turbo, čemur doda izbrane dele SF3 in dihljaj niza Alpha. Zato ne moremo govoriti o prelomnosti, marveč le o piljenju davno sprejetih konceptov, zapakiranih v svež videz. In o malo truda z inovacijami, ki bi se kljub luštnosti igranja spodobile za špil s tako visoko zaporedno cifro.



Doslej je Capcom s Street Fighterjem v tretjo grafično razsežnost pokukal le z zanimivim odvrtkom EX (SF EX, SF EX Plus in SF EX Alpha s konca devetdesetih). V njegovem slogu se štirica igra s 3D liki, toda na dvodimenzionalni ravnini, čemur pravijo tudi '2,5D'.

Kdo je tvoj main?

Vstop v Street Fighter 4 je tak kot v vse Ulične bojevnike. Smisel je odvzeti nasprotniku vso energijo, kar storiš tako, da ga na gobec, dokler ne prideš do vretenc. Ukazi so standardni, se pravi osem smeri in šest gumbov, trije za udarce z roko in trije za brce (šibek, srednje močan in močan). Šur, bolj logično bi bilo po dva za roko in nogo, toda igra se vnovič odvija v 2D pogledu od strani, na eni ravnini brez premikanja v

Street Fighter 4

globino. Z enostavnejšim vnašanjem smeri in pritiskanjem knofov se premikamo in izvajamo navadne udarce, z bolj zapletenimi potezami vrste dol, dol-naprej, naprej + roka pa fantazijske specialke, kot so ognjene krogle in plameneči prdci. Klasika. Okostnjaške štorije trojka ne zanima, saj se obnaša, kot da je ni nikdar bilo, in liki so povečini iz delov izpred slednje. Zlasti iz SF2 Turba, od koder pripotujejo Ryu, Ken, Guile, Chun-Li, Zangief, Dhalsim, Blanka, Vega, M. Bison, Honda, Balrog in Sagat. Cammy in Fei Long sta iz Super Street Fighterja 2, iz Alph so Rose, Sakura, Gen in Dan, takisto je od prej hudičevski šotokanec Akuma. Novincev je tako šest: učitelj Gouken, debeluhar Rufus, kingoffighterjevska dobra mačka Crimson Viper, švigajoči meksikajnarski rokoborec El Fuerte, mixed martial artist iz Francije Abel in nadnaravna šefovska nakaza Seth. Znanci se pretežno igrajo kot njega dni, z nekaj spremembami, ki jih dolgujejo zlasti uravnoteženju in Street Fighterju 3. Kdor je umel z njimi rokovati v prejšnjem desetletju, ne bo imel težav. Zelo samoumevni so tudi novinci, ki se uklanjajo preverjenim konceptom. Če so njihove zunanjosti posrečene ali ne, se bo odločil vsak pri sebi, vsekakor pa gre zopet za mešanje resnosti in obešenjaškega humorja. Le da tega namesto Dee Jaya, Huga in Ora prispevajo Rufus, El Fuerte in napihnjenec Dan. Dan the man. Kdor zmaguje z njim, je car.

Je pa nemudoma opazna prenovljena podoba, ki namesto tradicionalnih ročno izdelanih dvorazsežnih gibljivih sličic uporablja risankaste 3D modele. Ti so tako neproporcionalni in mišičnjaško napihnjeni, da se začno ob njih marinci iz Gears of War osramočeno filati s steroidi. Rezultat je najbolj barvit in stripovski Street Fighter doslej, čemur botrujejo bogato animirana ozadja in milijarda bliskajočih učinkov z viškom v izvedbi ultra udarcev. Če ti zadenejo tarčo, sledi večsekundna animacija, ko ubožec kasira ducat klofut ali golta prasketajočo energijo, nakar ga za veliki finale zabijejo do nafte. Ali ob zaslon, s katerega počasi spolzi kot v kakem Looney Tunes. Ob tem je čisti užitek opazovati butaste izraze na stripovsko poudarjenih frisih, ki pravijo le eno: “Jazst sem zdaj tvoj pisoar!”

Škoda, da je glasba – izvzemši uvodni komad, ki združuje najbolj kul in grozno iz muzike osemdesetih – medla, da so liki ob bližnjem ogledu grdo nazobčani in da njihovi animaciji manjka nekaj čara, ki ga nosi z ljubeznijo izdelana dvorazsežnost. A vsesplošnega spektakla SF4 ne gre očitati. Pri tem je hitrost spodobna in gladkost neoporečna, saj se ne odmika od šestdesetih sličic v sekundi, izvzemši trademarkovske upočasnitve, ko zadenejo močnejši udarci. Te niso posledica slabega pogona ali manjka strojne moči, marveč so namenjene temu, da za nekaj trenutkov zadihaš in se zbereš.



Po trenutnem vrednotenju je silni muajtajevec Sagat najmočnejši lik. A čeprav nekdo pač mora biti najhudejši, igro zaznamuje nekaj neuravnoteženosti in ostrih robov. Te bo skoraj gotovo zgladila nova verzija oziroma (pol)nadaljevanje v slogu Super ali Remix, na katerega ne bomo prav dolgo čakali.



Slik čez pol strani praviloma res ne objavljamo, ampak naj se vidi lepota grafičnega pogona. Manjka mu glajenje robov in nekaj fines pri animaciji, toda vobče gre zunanjost SF4 zgolj občudovati. Med drugim visoko stilizirani uvod, ki je izveden v povsem drugačnem slogu animacije in se približa pojmu umetnine.

KONTROLNA METODA

Da je količkaj spodobne pretepačine, sploh Street Fighterje, daleč najbolje igrati z digitalno arkadno palico, čivkajo že plamenci. Toda vse ni tako samoumevno, kot se zdi …

Privzeti plošček xboxa 360: digitalni križec na tem joypadu je katastrofa, zato je bolje uporabljati analogno gobico, kar zaradi odpustljivosti SF4 ni tako krivoverstvo kot pri drugih tepežkaricah. Prijemanje treh gumbov naenkrat je težavno, zato je njih skupni stisk privezan na en knof. Zasilen igrator, ki malodane onemogoča višenivojsko igranje.

Plošček sixaxis ali dual shock 3 (playstation 3): križec je boljši od xboxovega, kar je verjetno razlog, da se SF4 bolje prodaja za PS3 kot za X360. Idile ne gre pričakovati, ampak nekako spodobno se na njem da igrati. Prijemanje treh gumbov je enako zafrknjeno kot na drugih padih.

Plošček tretjega proizvajalca: če kupuješ plošček za Street Fighter, pazi na dvoje – kakovost križca in to, da ima po tri gumbe v vrsti. Trenutno najbolj udaren je Mad Catzov fightpad za X360 ali PS3 (40 $ plus ameriški davek in poštnina in carina), čeprav je videti, da jih Evropi še ne bodo dostavili. Prav tako se naokoli valja dosti poročil o njihovi nezanesljivosti. Lastnikom PS3, saj ta hoče le standardno USB-napravo, se zato splača pobrskati po netu za 'saturn USB pad'. Kineske kopije tega proslavljenega ploščka bodo delovale tudi na PCju, medtem ko X360 uporablja lastno tehnologijo in ne šmirgla ničesar, česar MS uradno ne odobri.

Spodobna digitalna igralna palica: no, na tvojem mestu se ne bi zafrkaval z joypadi, kajti edini pravi igrator za SFje in druge napredne pretepačine je soliden arcade stick. Mad Catz je za Street Fighter 4 v sodelovanju z avtorji igre izdelal dva nova modela, solidni delavski SF4 fightstick (80 $) in elitni SF4 fightstick tournament edition (150 $), ki uporablja avtomatne kose. Če si ga lahko privoščiš in ga dobiš (povpraševanje za trikrat presega ponudbo), ga le ubodi. V Evropi ga še ni. Kar se drugih izdelovalcev tiče, je za PS3 trenutno najbolj vroč Horijev real arcade pro 3, za X360 pa takisto Horijev real arcade pro EX. V redu so tudi Hori soul calibur 4 arcade stick (360), Sega virtua stick high grade (PS3) in Hori EX2 arcade stick (360). Zadnji zato, ker ni drag (okrog 70 EUR) in se ga da dokaj enostavno ter poceni modati oziroma nadgraditi z boljšimi gumbi & palico proizvajalcev Sanwa ali Seimitsu. Na nakup arkadne palice v Sloveniji pozabi, saj smo petnajst let za leseno žlico, še drugod na stari celini jih ne najdeš kar mimogrede. Mn3njalnik, Pretep Slovenija *(http://pretep.konzole-slovenija.com)* in Google so tvoji prijatelji. Namig: na rovaš angleških ne spreglej nemških dežel!



Vmesnik za starejšo palico: starejših stickov za playstation 2 in 1 se naokoli valja cel kup in so poceni. Toda za priklop na PS3 oziroma PC (z X360 ne bo nič) nucaš pretvorniški vmesnik s širokega vtiča na USB, ki jih masovno delajo Kitajci. Finta je v tem, da vsak adapter ni dober, saj mnogi botrujejo velikemu zamiku ali napakam, ki te pri naprednejšem igranju drago stanejo. Najboljši je 'pelican USB converter', vendar ga ne delajo več in je rabljen noro drag. Dobiti je moč še 'real PS2/PS3 converter' in korejski 'inpin play converter', toda za oba se je treba neobičajno potruditi, saj ju ne tržijo za vogalom. Svoj inpin sem recimo nabavil od ameriškega vojaka v Južni Koreji, s katerim sem prišel v stik na forumih Shoryuken.com in mu denar nakazal vnaprej po Paypalu. Prvo pomoč nudita mn3njalo in Pretepov forum.





Ultre so močno orožje, ki ga ni težko izvesti (tajming za recimo 2 x dol, dol-naprej, naprej + vse tri roke je zelo odpustljiv), a je v rokah kogarkoli naprednejšega dobesedno strahovito. Preveč.



Odklepancija likov skozi malo duhamorno igranje puščavniškega modusa je nepotrebna. Cammy dobiš tako, da ga obrneš s C. Viper, Sakuro z Ryujem, Dana s Sakuro, Fei Longa (ne, niso ga z laserji) z Abelom, Gena s Chun-Li, Rose z Bisonom, Goukena z Akumo, Akumo z vsemi razen z Goukenom in Setha z vsemi.



V osnovi gre delitev bojevnikov po linijah hiter in šibek – močan in počasen – udarjalec – rokoborec. Škoda, da pred bojem ni mogoče izbirati med več supercami ali ultrami, tako kot se v SF3 odločaš za ta ali oni super art iz nabora treh. Namenoma ali ne, Capcom je pozabil na določene prednosti!

2-in-1

V golem mlatilnem smislu štirici ne manjka skoraj nič. Osnovno prednost prispevajo kakovostno premišljena razmerja med udarci, hitrostjo in zdržljivostjo likov (so tudi neuravnotežene izjeme), kot smo od Street Fighterjev vajeni. Temu se nato pridruži nova mehanika, focus attack. Nje izvedba je preprosta in temelji na različno dolgem držanju srednje močne roke in noge, za kar ne potrebuješ energije, ki bi jo nabiral z dejanji. Če gumba hipno pritisneš, bo lik izvedel napad, ki vsebuje prestrezanje. Ta izniči en (in samo en) nasprotnikov udarec, ki bi se te v tistem trenutku dotaknil. Če gumba držiš malo dlje, bo napad močnejši, dve sekundi pritiskanja pa botrujeta najsilovitejši verziji, ki je ni moč blokirati. Focus attacke dopolnjujejo nabildane specialke v več okusih, ki bazirajo na sproti nabrani moči 'EX', razvidni s pokazateljev na spodnjem delu zaslona. Z udarjanjem nasprotnika nabiraš EX-energijo, ki omogoča izvedbo močnejših verzij specialk, če pritisneš dve roki ali nogi hkrati. Ko črto napolniš do konca, kar traja, lahko izpljuneš samodejno super kombinacijo, ki capinu orenk prešteje rebra. Nasprotno kasiranje poškodb (in vpijanje s focusi) polni maščevalsko črto za ultra kombo, najmočnejši žvajz, ki ga pri levjem deležu udarjačev izvedeš z dvojnim gibom in tremi gumbi ter ki zmore po prvem uspešnem kontaktu sovragu s kostolomno serijo rudarskih zaušnic spiti kar dosti življenjske črte. Temu ustrezno si priča božjastnemu bliskanju v najbolj živih barvah tostran karnevala v Riu.

POSEBNA EDICIJA

Igra je po izidu švignila na vrhove prodajnih lestvic, saj je bilo pričakovanje veliko. Med drugim vsled nepopisnega trušča, ki so ga zganjali nekritični opisovalci in hardcore fani. Za slednje je založnik pripravil zbirateljsko edicijo, SF4 Collectors Edition, ki za svojih 70 funtov (okrog 80 evrakeljnov) v britanskih štacunah prinese gikovske dobrotice. Poleg samega špila dobiš mini strateški vodič v obliki stripa; pravico do zastonjskega dolpotega sicer plačljivega paketka alternativnih kostumov za Zangiefa, Hondo, Abela, Rufusa ter El Fuerteja (Brawler Pack); plastično figurico; in video plošček s 65-minutnim animejem The Ties that Bind. V verziji za PS3 je ta na blu-rayu, figurinica pa je Ryu, dočim xbox 360 dobi devede s HD-videom v ločljivosti 720p ter odlitek C. Viperke. Evropski verziji žal manjka cede z muziko, ki ga dobijo Američani. Takisto ni naglavnega traku, s katerim bi Raveer pridobil +984 skilla in tako imel vsaj 2,7 % šanse, da z neskončno energije zmaga mene, ki imam eno artritično in eno na hrbtu zvezano roko. Pri čemer jaz igram Dana, on pa vse ostale naenkrat.





Ozadja so v glavnem predelana stara, hecno pa je, da so med njimi tolikšne razlike v razgibanosti. Medtem ko so nekatera žalostno pusta (Guilovo), so druga neolikano nabita z detajli (Blankino).

Na višjem nivoju igranja vstopijo upoštevanja hyper armorja in preklici (canceli) animacij enih udarcev v druge, zlasti v povezavi s focus attacki, šviganji naprej ali nazaj (dash) ter meti (kara throw). To ima za posledico napeto igranje, saj so preklici kombinacij v super kombe ali ultre hudo boleči za naslovnika – ali zate, če se pri tem izpostaviš. Po eni strani je treba v zaobvladanje teh naprednosti vložiti dosti vaje in preciznosti, po drugi pa so osnove namenoma takoj dojemljive celo največjemu loju, kajti okna za vnašanje običajnih specialk so odpustljivo široka. Drugače rečeno: če si se v SFjih nekdaj z gibi mučil pol ure, dokler jih nisi vnesel natanko tako hitro, kot je igra hotela, imaš sedaj dosti več manevrskega prostora. Isto velja za reversale (napade v odgovor), za izvedbo katerih imaš več frejmov časa. Kar v jeziku visoko tehničnih pretepačin pomeni STOOOOO LEEEEET. Tako odpustljivo je vse skupaj, da bodo majstri nekaj časa trpeli zlomljena rebra samo zato, ker bodo poteze vnašali prehitro, medtem ko analogna gobica na joypadu dejansko ni napačen način kontrole, krivoverstvo gor ali dol.

Pod spektakularno kožico se tako skriva dokajšnja količina mesa in če primislim kup likov z veliko samosvojimi sposobnostmi ter zvijačami, je Street Fighter 4 daleč od plitkosti ali neumnosti. Je tehnična pretepačina, ki se bo igrala še kako dolgo in bo sprožala ničkoliko debat o tej ali oni tehniki.

Scrubtastično

A žal je hkrati presenetljivo neambiciozna, saj ostaja v starih, varnih, do vrelišča pogretih vodah. Focus napadi so že luštni in omogočajo kreativno poigravanje, prav tako dashi in preklici. Vendar na SF2jevsko jedro to ne vpliva do te mere, da bi se igra čutila tako sveža, kot bi si zaradi zaporedne številke zaslužila. Bitke zato dokaj spomnijo na Super Street Fighter 2 Turbo in se nemalokrat ukalupijo v prežvečene streetfighterjevske prijeme, kot so spamanje ognjenih krogel, obleganje v kotih, crossupi in klasičen zoning. Da ne govorim o likih, ki so velikovečinoma porihtani le v finesah, okrog katerih zmorejo debatirati samo veliki fani. Bistvenih razlik glede na tiste stare resnično ni.

Vzporedni problem zna biti vztrajanje na tem, da ima tepeni tako silovito možnost za preobrnitev rezultata. Bolj kot nekdo kasira, več energije za silovite ultra poteze ima, povrhu pa je te nadvse lahko izvesti. Tako kot kazni za zgrešene napade, ki jih skupaj spravi vsak dojenček (recimo Kenov kombo MP -> HP -> EX šorjuken), a kljub temu bolijo kot sam satan. Super za začetnike, ni pa smešno, ko ves fajt garaš kot črna živina, nakar na podlagi ene napake požreš ultro in stegneš papke. Če moraš v starejših pretepalkah resnično delati na kaznih in vanje vložiti nemalo spretnosti, je Street Fighter 4 v tem vidiku precej ohlapen. Kaj takega se zgodi tudi zaradi jerbasa cenenosti, ki se jih da ostudno izkoriščati. Resda ne govorim o siravosti v slogu Soul Caliburja 4, med drugim zato, ker ni frčanja iz ringa. A vseeno je SF4 kar konkreten kos edamca.

Igrina nečastihlepnost je vidna tudi na drugih področjih. Hvalevredna sta sicer gladko spletno večigralstvo brez povezovalnih težav in trenažni način s prikazom ukazov na ekranu, kjer se z izpolnjevanjem številnih izzivov zadržiš ure, piliš spretnosti in odklepaš barve ter triumfalne gibe. Zato pa enoigralstvo vnovič tvori izžeto tepežkanje z enim računalniškim nasprotnikom za drugim. Umetna pamet ni slaba, a je cenena, zlasti umazani šef Seth, dočim bi si s pripovednega vidika zaslužili več od kratkih animejskih uvodnih ter zaključnih animacij, ki mejijo na brezveznost. Ta modus bo večina povohala samo zato, da bo odklenila manjkajoče like, kakršnih je skoraj tretjina, in le stežka bi rekel, da ne gre za preživet, do skrajnosti zoprn element, podedovan od avtomatov. Mar bi namesto tega vdelali kako medigro, cepitev poti ali domišljijskost v slogu boja Ryuja in Kena proti Bisonu iz SF Alphe. Ničesar takega ni, kar pomeni, da je štirica po tej plati najmanj napredna od vseh novejših SFjev. Žalostno.

Nalinijstvu, ki seveda dopolnjuje akcijo za enim zaslonom, pa očitam odsotnost česarkoli izven normale. Pozna rangirane in nerangirane spopade, vendar nobenih turnirjev, spremljanja bojev, ponovljenih posnetkov (vse to ima SSF2T HD Remix za 15 evrov!!!), originalnostnega načina dva na dva ... Celo tega ni, da bi bilo izbiranje likov skrito, kot v SSF2TDHR, da bi preprečili prilagajanje tistemu, ki se odloči prvi. Internetne turnirje in replaye vsemrežnih bojev bojda čuvajo za naknadne dolpotege, a vseeno. Če bodo slučajno plačljivi, jim bom odtujil vse gejše.

Capcom, focusiraj se

Dejstvo je, da se Street Fighter 4 igra odlično. Akcija je gladka, poteze nežno prehajajo ena v drugo, adrenalin kar puhti iz por, zlasti če za enim ekranom igrata dva, in za uspeh je treba tako znati izvajati udarce kot premišljati ter psihološko secirati nasprotnika. Podrobnosti se boš učil dolgo in pri tem nenehno užival v raznobarvnem praznovanju fantazijskih borilnih veščin, ki je v jedru kljub stripovski estetiki presenetljivo zvest pravim. Po vsem tem se lahko igra brez sramu uvrsti v žlahtno tradicijo serije, ki ni zastonj tako vsesplošno priljubljena. Zlasti če jo igraš s stickom, kot se spodobi. Toda obenem se je Capcom nalašč zadržal v preteklosti in naredil proizvod, ki je bolj kot dostavljanje novega vnovično praznovanje uveljavljenega, kar se stežka ne čuti vsaj malo zlajnano. Številnim to zadostuje in n00bov itak ne bo brigalo. A igralo ga bo mnogo seriji zvestih starodobnikov in lep del njih se bo čudil, da takemu močnemu punchu malce manjka natančnosti.

85 *Sneti gre spet po cesti in išče kažin. Prisluži si mavrično modrico.*
PS3 / xbox 360 (PC kasneje) Capcom



Razlik med verzijama za PS3 in X360 v igralnem smislu ni, tako kot ne glede bojevnikov, modusov, nadzora ... Le v grafičnem pogledu inačica za Sonyjevo konzolo rahlo zaostaja vsled nekaj podrobnosti na ozadjih ter likih. Razlog? Avtomat za SF4 je srednje močan PC, zato so morali kodo za PS3 prilagajati.

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned



Vrniti se v Liberty City je skorajda tako, kot če bi po letih odsotnosti znova prispel v domačo vas. Preveva te enako mirno zadovoljstvo, enak občutek najdene zibke ... le da ti ob avtu namesto radostnih otrok tečejo popadljivi, garjavi psi in da si namesto stiska očetove roke deležen primeža debilnih reklam, zmerljivih vlačug ter drekastega vremena. Ampak jebiga, dom je dom. Tako za Nika Bellica, junaka Grand Theft Auta 4, kot za Johnnyja Klebitza, člana motoristične bande The Lost. Johnny je osrednji lik prve uradne razširitve za GTA4, ki dodobra upraviči na videz zasoljeno ceno 20 evrov oziroma 1600 Microsoftovih točk, kolikor zanjo odštejeŝ v spletnem servisu Xbox Live. Za razliko od stalne prakse kovalcev dodatkov gre namreč za naphano, izpiljeno, uživantsko ekspanzijo, ki kljub mestoma lenobni podložnosti osnovni igri (zaženeš jo iz menija Game) pri-a so prekleto blizu. Pri tem je občudovanja vredno, kako življenjske so osebe, tako glede dialogov (izvzemši 'fuck' v vsakem drugem stavku, kar zveni posiljeno celo pri usmrajenih hellsangelskih slaboritnežih) kot gibanja, obrazne mimike in govora. Sploh ker za slednjega niso najeli zvenečih holivudskih imen.

Kot rečeno, razširitev ni čisto ločena od temeljne igre, saj je Johnny v njej stranski lik. Niko nanj naleti v misiji z diamanti, ki pripelje do strelskega obračuna v muzeju, v njegovo življenje pa je Klebitz vpleten še na nekaj drugih mestih, tako krutih kot humornih. Temu navzlic pa se The Lost and Damned večinoma rola po svoje. Tvoje najljubše prevozno sredstvo je čoper in ne igraš več kot reven, zafrustriran Vzhodnoevropejec, marveč kot, em, reven, zafrustriran motorist v primežu sil, večjih od tebe. Proti njim se bojuješ tako kot od pamtiveka



Vmesnih animacij ne manjka in skupaj zgradijo pravo akcijsko dramo. Nekatere bodo motili stereotipi, a ravno to je poanta, saj Rockstar svoje sporočajo s širokopoteznim karikiranjem. Kaj drugega kot to je že sam Liberty City?



Takega razturja kot v GTA4 pretežno ne puščaš za sabo, saj imaš manj denarja, oderejo te pa vsi, od prodajalcev do kolega Terryja, ki ti robo po Jakobovo pripelje s kombijem. A snedri ledri ga nasrkajo, čeprav jih tepeš golorok.

naša več kot marsikateri samostojen špil.

Ker Štirica nima ruralnega okoliša kot San Andreas, odpade križarjenje čez drn in strn, ki ga kdo nemara pričakuje. Ves The Lost and Damned se odvije v taistem mestu kot osnovna igra, brez novih predelov. Zato pa dobimo novotarijsko vsebino, ki se le mestoma prepleta s staro. Nadzorujemo lederskega motorističnega Juda (ne, res), ki je vodja tolpe Izgubljenih, dokler se v uvodni sekvenci iz zapora ne vrne nekdanji prezidente Billy. Če je Johnny miren, nagnjen h kompromisom in delanju posla ter ni več za mladostniške fore tipa 'gremo zbijat nigre in pedre na obalo, ker se nam tako lušta', je bradati Billy starošolec, ki ga zanimajo predvsem žur, nasilno upiranje konformizmu in vladavina s trdo roko. Kar ne bi bil problem, če mu ne bi vseh sort droge načele zdrave pameti. Klebitz se tako znajde med kladivi in nakovali: tolpo trgajo na kose notranji spori, za vratom so ji konkurenčni mopedisti, povrhu pa mu teži vsak, ki pride mimo, od policistov prek italijanske mafije do kolegov, Rusov, pokvarjenih politikov ter stare ljubezni. Kar se dogaja, v primerjavi z Nikovo samoočiščevalno odisejado ni štorijalni presežek; med drugim ni moralnih odločitev, ki so cepile dogajanje v GTA4, ne posebne metaforične globine. Razen morda sporočila, ki pravi, da je človek človeku volk in da je sodobna družba za en kurc. Itak. Vsekakor pa štorija vleče, je napeta, vsebuje preobrate in je polna zapomnljivih likov, ki se nalašč šlepajo na stereotipe. Morda ne dosežejo višin, s katerih zreta nori Bruce in rasta Jakob, vsi protagonisti GTAjev: z naključnim delanjem razturja po mestu, utrujanjem policistom in nelinearnim izpolnjevanjem misij za različne stare ter nove patrone, kot so šefe Billy, zmešana portoriška dilerka Elizabeta, prijatelj Jim, mafijec Ray in politik Stubbs. Odprave sledijo stari šabloni, kar pomeni dirkanje in streljanje v poljubnih kombinacijah, od tega, da najprej nekam tiščiš gas, nakar te po prispetju čaka nažigaški obračun, do reŝetanja iz prevoznih sredstev v vlogi voznika ali sopotnika. Prelomnosti ali rosne svežine ne pričakuj, vendar to pretežno ni nič slabega, saj se redkokatera igra približa organskosti Grand Theft Auta 4. Ponavljanje misij te lahko zaradi nepredvidljive fizike in situacij postavi v čisto drugačne okoliščine – vmes počiš kakega policista in že se



Lost & Damned je tudi ljubezenska zgodba, a brez kake cukravosti. Johnnyjeva stara je sicer dobronamerna, vendar ima konkretne probleme s stvarmi, ki v možganih delajo bum. In z držanjem nog skupaj.



Bajkerske subkulture v igrah ne srečamo ravno pogosto – na misel mi takojci padeta le Full Throttle in, em, Road Rash :). Morda je razširitev ravno zato postavila prvodnevni tržni rekord na Xbox Livu in gre še vedno za med.

upokojenski beg z eno zvezdico prelevi v divje iskanje zavetja pred helikopterjem in FBljevci, oziroma ti mafijec uide in križari po vsem mestu, ti pa hajdi za njim, s številnimi vmesnimi peripetijami. Poleg tega se tiste naloge, ki po ciljih sumljivo spomnijo na stare, zvečine ne čutijo prežvečene, kajti čeprav moraš spet krasti avte, prevzemati pakete in ugrabljati talce, to običajno počneš na svojstvene, energetične načine. Ko denimo prirediš zasedo konvoju pri cestninski postaji, je kaos, ki sledi, epski. Hkrati pa to ne pomeni, da ne izkusiš ničesar novega. Opraviš nekaj zanimivih, izvirnih misij, po telefonu kličeš na pomoč člane bande, ki vmes napredujejo v bojevalnih spretnostih, zlasti pa se moraš streljanju bolj posvetiti. Ne le zato, ker imaš na voljo nova orožja, kot sta bljuvalo granat spretnih morda krepko več. Šofiranje je vpeto v enak okvir kot prej, le da je, logično, večji poudarek na dvokolesnikih. Teh je dosti različnih vrst, od čoperc do japonarskih sušilcev za lase, in jih je moč zbirati v stranskih nalogah. Te zaobjemajo še pokanje petdesetih galebov, osmero stranskih nalog za politika, dvanajst dirk in petindvajset bitk z drugimi tolpami. Žal nagrada za zmage niso deli mesta, torej ne gre za pravi gang warfare. Vseeno pa dodatna vsebina izkušnjo podaljša še za polovico. In kot bi Rockstar North prav hoteli dokazati, da so obvladači, so vdelali nabor novih večigralskih modusov, kot so dirke z motocikli, kjer si usnjarji preštevajo rebra s palicami za baseball, zavzemanje delov mesta (evo tolpaštva, ki si ga želimo v enoigralstvu!) in helikopter proti koleslju. ee, hexerju, voziš po mestni vpadnici, je čarobno. Zlasti ker lahko s tiščanjem gumba B pokličeš nov kinematografski pogled iz oči jezdecev za sabo.

Komu se bo zdelo čudno, da dodatku posvečamo toliko prostora in še oceno. Ampak The Lost and Damned je nenavadna razširitev. Ni perfektna, saj štorijalno ne seže v prispodobne globine izvirnika in ne popravlja nekaterih njegovih tečnosti, recimo nerodnosti glavnega junaka, določenih skriptanih preganjanj, nezaneslјivega menjavanja tarč, restarta, ki ne ohrani orožij, in lasepulnih situacij, kot je tista, da špil svinjsko izprazni cesto, ko si bogu za hrbtom brez prevoznega sredstva. Takisto majceno manjka še kakega motorističnega početja, magari popivanja po ustreznih klubih. Toda avtorji so poskrbeli za tiste, ki jim je



Ploščkovne inačice ni, kakor ne verzije za PC ali PS3. Zaradi Microsoftovega podmazovanja se razširitev menda ne bo premaknila s šatulje iks. Ker gre za nesamostojen dodatek, je treba imeti zanj v pogonu plošček z GTA4.



Dokler je šef tolpe Billy, moraš voziti za njim kot ponižen kuža, sicer te prefuka z lancem od kavasakija. Saj ne, ti pa teži, da se spravi za njegov auspuh. Tam je na cesto projiciran motorheadovski znak, a bolj zaradi lepšega.

in hudobna avtomatska šibrenica, temveč ker so situacije težje kot v GTA4. Celo če imaš zvrhano merico zdravja in neprebojni jopič, ti kupi zagrizenih (žal ne tudi pametnejših) sovražnikov ob vsaki neprevidnosti poberejo energijo, zlasti proti koncu. Denarja pa niti pod razno nimaš toliko kot Niko. Škoda, da k smrtim prispeva Johnnyjeva neokretnost, saj se včasih zdi, da se premika še bolj ledolomilsko kot Bellic. Da ima tip železna jajca namesto pravih, ni izgovor.

Hvala Bogu torej, da so Rockstar ugledali luč in so na ključna mesta v misijah vdelali nadaljevalne točke, kar te v navezi z možnostjo takojšnje vrnitve na zadnji checkpoint po smrti reši mnogih sivih las. Kljub temu The Lost and Damned kar traja, saj dobrih dvajset misij zadostuje za kakih sedem, osem ur, pri bolj ne- No, najboljše je vzdušje. Grafika je resda enaka, a občutek je presenetljivo drugačen, saj so izbeglice na stranskem tiru, v ospredje pa stopi motoristična subkultura. Tako v ustrezno zanikrnem domovanju polagaš roke s kolegi iz tolpe, nakar med vožnjo poslušaš domišljijsko prilagojene debate in močno razširjeno radijsko postajo Liberty Rock, kjer šopajo Deep Purple (Highway Star), AC/DC (Touch Too Much), Alice Cooper (Go to Hell), Iron Maiden (Run to the Hills), Lynyrd Skynyrd (Saturday Night Special), The Doors (Five to One) in še in še. Ekstra komadov in novega didžeja so deležne tudi druge frekvence, ampak motoristi so rokerji, naj se Busta Rhymes še tako rimarsko priduša. Prisostvovati rojstvu novega dne, ko se ob spremljavi Motley Crue in bratov iz tolpe na harliju, šla v GTA4 na jetra zlasti odsotnost nadzornih točk, v igro pa skidali obilo vznemirljive, zanimive vsebine. Najboljše pa je, da Izgubljeni & prekleti ni kratka malica, kot jo skozi dolpotegljive plačljive vsebine dobiva toliko iger, recimo Fallout 3, temveč izdelek, ki bi ga mnogi založniki (ja, Electronic Arts, tebe gledam) bre slabe vesti zapakirali kot nadaljevanje in ti ga skušali podturiti za polno ceno. Za razliko od Rockstarjevcev, teh modernih vitezov z vetrom v laseh in Highway Star v ušesih.

88 *Bajker **Sneti** je deležen vlažne muce, suhe tekile in odlične razširitve.*

xbox 360 **Rockstar North / Rockstar**

Killzone 2



Kdor išče izdelek, s katerim bo dodobra izkoristil svoj sobni video-zvočni sistem, ga je našel. Prvoosebna nažigačina Killzone 2 nizozemskih Guerilla Games je oda grobi energiji staromodnih strelskih spopadov, ep testosteronskim možakom, ki gredo v ne tako oddaljeni prihodnosti z Zemlje na vojsko na planet Helghan. To je rodna gruda Helghastov, nekdaj ljudi, ki so mutirali v nepopustljive zavojevalce in s katerimi se zemeljska Interplanetary Strategic Alliance zaplete v dolgotrajen spopad. V enici, ki je izšla za PS2 in je v Jokerju 137 pokasirala nezavidljivih 60, sta se frakciji udarili na planetu Vekta, zdaj pa se sulica zapiči v Helghan. Iz česar sledi, da bo drek še petkrat bolj frčal na vse strani.

In res, od prvega trenutka po hudem uvodu, ko se v vlogi poročnika 'Seva' Ševčenka znadeš na tujski prsti, se tvoji čuti jamejo ukrivljati pod neusmiljenim naskokom. Kameradi in Helghani krepavajo v srditi strelski zavesi, kri prši iz preluknjanih teles ino lobanj, vsepovsod cvetijo eksplozije ter dimne vlečke, medtem ko umirajoče sonce okoliško vodo spreminja v tekočino dogajanju primerne barve. V nekaterih pogledih, kot je kvaliteta tekstur, je pogonski motor za spoznanje švohoten. Toda le razvajen cinik, ki že dolgo ni imel babe, lahko na ta rovaš spregleda celokupno razčefukalno odličnost. Njo krepko dopolnjujejo grozeča temačna kovinskost, mogočna arhitektura in stilistično perfektna ikonografija v nacističnem slogu. Kompleksnost zaokroža spodobna fizika, ki skrbi za odpadanje kosov zaklonov, naokoli leteča telesa in z betic zbite čelade, pri čemer gladkost trpi le občasne manjše padce. Pika na i pa je zvok, ki zaobjema vrhunske učinke s poudarkom na avtentičnem regljanju orožij, hrumečih basih in kričanju, ter veličastno inštrumentalno glasbo, ki so jo v izvedbi mnogih članov Londonskega simfoničnega orkestra snemali v legendarnih studijih Abbey Road. Bogata zvočna slika, nativno izbljuvana v 7.1, je slastna kot malokod, saj na spodobni opremi razločno slišiš vsak efekt iz zbirke preštevilnih in zlahka samo z ušesi ugotoviš, od kod streljajo nate ali kje bo razneslo piskajočo granato.

Marsikdo, zlasti neizkušenec in nekritičen (ameriški) najstnik, se bo mimogrede izgubil v tehnološki špici in zaprmej trdil, da je Killzone 2 najboljša stvar po osvoboditvi iz koncentracijskega lagra. Tega mu počez ne bo moč zameriti, saj se igra solidno. Srž je besno rešetanje iz mnogih klasičnih orožij, od pištol in šotganke prek strojnic in mitraljezov do bazuke, snajperke ter curkastega metalca plamenov. Nič plazemskih kanonov? Hja, KZ2 ni usmerjen v orenk znanstveno fantastiko, marveč fura zmes druge svetovne s futurističnimi pritiklinami, kot so leteči in hodeči roboti. Ki niso nič drugega kot gibčnejši tanki. Toda nažiganje ni golobrado, marveč ima taktičen pridih. Če pritisneš L2, se namreč prižameš ob zaklon, nakar kukaš izenj, razpošiljaš svinec in se skrivaš nazaj. Sistem, ki črpa iz Gears of War, kljub prvi perspektivi namesto tretje deluje dobro ter na višjih težavnostih poudarja razporejanje v prostoru, natančnost in previdnost. (Na nižjih je večinoma enako učinkovito jurišanje s kopitom ali z nožem, s katerim objajčiš na ducate soldatov, preden izdavijo FERDAMT.) Pri tem imajo orožja odsun, tvoj lik še zdaleč ni arkadno hiter, pogled pa se ob poškodbah, ki jih dobivaš, megli in rdeči, zato se ne moreš iti kobilice z laserskimi očesi. Vmes sedeš še v roboteja, ki izstreljuje rakete, mitralješko kupolo na vesoljski križarki in tank.

Da so boji zanimivi, se trudi umetna pamet, ki je na višji ravni kot običajno. Helghasti znajo dinamično



Okoljski učinki, kot so zavese prahu, ki jih gradi veter, so izredno lepi in so prisotni tudi v večigralstvu. Halo 3 je ob tem videti prav risankav.



Ždetje v robotu je podobno neizkoriščeno kot v FEAR 2. Občutek je hud, a bistvo je enostavno v tem, da z dokaj varne razdalje razpošiljaš rakete.



Špljocen haben! Na žalost pa ne dobiš priložnosti, da bi račune poravnal v vlogi Helghasta. Itak – kdaj smo v WW2-streljanki nazadnje igrali kot Nemec?



Pri merjenju zna nekatere motiti zamik, ki nastaja med vnosom ukaza na joypadu in dejansko akcijo na zaslonu. Minimalen gor ali dol.

manevrirati v prostoru, se premeščati med zakloni, te pokati z razdalje in izvajati navale. To je zlasti vidno na prizoriščih, kjer se ne pomikaš le naprej, temveč lahko cilje opraviš v poljubnem vrstnem redu oziroma pokaš capine, ki so razkropljeni povsod. Nekaj tovrstnih spopadov spomni na mini peskovnike iz Call of Duty 4. Zaradi neskriptanih Helghastov, ki poskrbijo za nepredvidljive situacije, premeteno razporejenih zaklonov, ogroženosti od zgoraj, fizike in soborcev, ki so ti dejansko v pomoč, je levji delež obračunov andrenalinsko razgibanih in se z izvrstno podobo ter realističnim premikanjem spajajo v simpatično celoto. Igra po občutku spomni na Black in ji ni mogoče očitati, da ne vleče.

Lahko pa rečem, da je vprašljiva širša vrednost špila, saj tako navdušeno krade od drugod, da k našemu konjičku sam ne doprinese praktično ničesar. Saj je res, da v sodobnih igrah ne gre iskati kake posebne izvirnosti. Kot je v prejšnjem Jokerju povedal Daniel Remar, avtor Ijija: "Ker ni originalnega skoraj nič v medijih, svojih virov ne skrivam." Toda Killzone 2 prestopi prag dobrega okusa, saj v njem skorajda ni elementa, ki ga ne bi srečali drugod, za nameček pa jih miksa na utrujen način. Da so Helghani kombinacija nacistov, Špartancev ter Kilrathijev in da je njihova rdečeučna podoba vzeta iz japonskih animejev, je še najmanjši greh. Bolj je zoprno, da se igranje odvija po šabloni, ki jo je kdorkoli malo bolj izkušen preglodal že neštetokrat. V zrcalni obliki. Upravljaj tank, odstrani snajperje, očisti hišo, prebij se skozi rahlo srhljiv del, sedi v kupolo, eksplodiraj stolp, prebij se do konca vlaka, z revive gunom ozdravi padlega, a nesmrtnega tovariša (česar sam nisi deležen!) ... Klasika od klasike. Ne le, da se mnogo prizorov zgleduje po določenih igrah, zlasti po Call of Duty, Halu in Gears of War (kako ironično, glede na to, da gre za zastavonošni playstationov izdelek), skopirani so direktno! Recimo spopad v vsemirski ladji na nebu, ki je tako čist Halo, da bi lahko Bungie Guerillo tožili. Tudi različnih sovražnikov je nekam malo. Par vrst Helghanov, ki jih večinoma ločiš le po oborožitvi in ne zahtevajo prilagajanja taktike, leteč robot, tank ... in smo pri koncu. Slabši vtis, kot bi moral biti, utrdijo nenavadna odsotnost težavnostne krivulje (zdi se, da so boti enako sprogramirani od začetka do konca, s kakima dvema občutnima vmesnima skokoma), kilavi šefi, čudne luknje v umetni inteligenci, lažna marinska osornost in puhla, klišejska zgodba z liki iz lepenke. Poleg tega niso vdelali poškodbenega modela, kar bi bilo pri take sorte igri smiselno, sodelovalnega (co-op) modusa, ki je v zvrsti postal običaj in čigar odsotnost moti zato, ker te skoraj vedno kdo spremlja, ali omembe vrednih presenečenj. Zato trdim: Guerilla so obrtniki, ne umetniki.

Isto je vidno v nalinijskem multiplayerju. To uporablja enako impresivno grafično in zvočno podobo ter neobrit občutek kot puščavništvo, odsoten pa je sistem skrivanja v zaklonu, ker bi upočasnil akcijo in bi adrenalinski džankiji doživeli mrzlega purana. Na gladkost odvijanja nimam pripomb, za splet pa je moč vaditi v modusu skirmish z boti, ki nudijo konkreten odpor. Na osmih kartah – več naj bi jih dodali kasneje skozi dolpobirabilno vsebino, kar je za Slovence kurc – in v petih klasičnih načinih (moštveni deathmatch, zajemi zastavo, držanje nadzornih točk, kraja predmetov, uboj tarče) podpira do dvaintrideset sodelujočih, z možnostjo dodajanja botov in združevanja v oddelke z vodji (do štirje člani) ter nato v večje frakcije. To je zlasti kul za klane, ki jih igra podpira z dodeljevanjem točk časti za rabo na turnirjih. Večigralstvo temelji na sedmih poklicih, ki jih odklepaš z uspešnim udejstvovanjem. Dotično ti daje pike, trakove in medalje, s čimer napreduješ skozi dvanajst činov in prejemaš tako službe kot sposobnosti zanje. Privzeti poklic je strelec (rifleman), sledijo inženir (razporeja stolpe in jih popravlja), zdravnik (oživlja tikpredsmrtneže in meče pakete prve pomoči), izvidnik (lahko se zakrije in označi sovražnike na radarju), jurišnik (možnost težkega oklepa ali povečane hitrosti), saboter (preobleče se v sovražnika in razporeja eksploziv) ter taktik (meče granate, ki rabijo kot premične točke za oživljanje, ali zahteva zračno podporo). V slogu Call of Duty 4 je mogoče poklice prikrojiti z rabo primarne ali sekundarne značke, kar si moraš prislužiti z medaljami. Prva značka določa glavno vlogo lika in njegov videz, medtem ko druga doda ekstra sposobnost in jo je moč zamenjati. Na ta način lahko ustvariš dohtarja (primarna značka), ki ima sposobnosti taktika (sekundarna značka), ali jurišnika, ki z inženirsko priponko popravlja stolpe. Zanimiv in dokaj globok sistem, ki prispeva k dolgoživosti in glede katerega skupnost izven standardnega vpitja "Nism ih ownu, ta kles suksa!" nima večjih očitkov glede uravnoteženosti. Tudi prizorišča so spretno oblikovana, čeprav so nagnjena k velikemu številu sodelujočih. Hvalevredno je dejstvo, da lahko gostitelj spopad zastavi tako, da se poljubno število načinov, tudi vseh pet, menjava eden za drugim, ne da bi se karta za to na novo naložila. Tako recimo koljеš v deathmatchu in ko se ta konča, se nemudoma preseliš v asasinacijo, ki na novo razporedi vloge. Žal pa v večigralstvu kmalu dvigne betico kopiranje obstoječih zapovedi iz drugih iger, od nekaterih kart, na katerih se težko znebiš občutka, da si jih že igral, do nadgrajevanja, ki je ukrojeno po obstoječih hitih tipa Call of Duty in Battlefield.

Osrednje vprašanje glede nakupa in užitka v Killzone 2 je torej, koliko si sit streljank v okolju druge svetovne vojne (kajti igra spada mednje, ne glede na vse ZF-okraske) in takega multiplayerja, kakršnega si deležen. Špil se igra dobro in je izvedbeno udaren kot malokaj, toda nivo kopiranja in neambicioznosti je naravnost zastrašujoč. Če si bolj zelene sorte ali ti dogaja preigravanje enih in istih konceptov, te bo najverjetneje krepko navdušil. V nasprotnem primeru ga boš uporabil kot fino iztočnico za kritiko igričarske industrije, ki raje biča sprejete in zanesljive koncepte, kot da bi tvegala z inoviranjem.



Po kakih sedmih urah, kolikor gre za končanje na običajni težavnosti, boš šel KZ2 verjetno šel obračat na hard ali heroic. Če ne zaradi drugega, zaradi vse bolj intenzivnega občutka pravomoškega klanja.



Res je, da tudi recimo Gears of War, Resistance in Halo kopirajo od drugod. A Gears se ne jemljejo resno, Resistance ima izvirna orožja, Halo pa prispodobno globino in markantne osebe.

80 — ***Sneti** gre vonjat vojno na drug planet, a se počuti kot doma.*
playstation 3 — **Guerilla / Sony**

Infinite Undiscovery

Japonsko igranje domišljijskih vlog Neskončno neodkritje govori o srednjeveško pravljičnem svetu, čigar prebivalci magično moč črpajo z Lune. Dotične si želi glavni negativec, temni vitez Leonid, saj bi se z njeno silo povzpel med božanstva, deželni heroj Sigmund in njegova banda pa se s tem ne strinjajo. Mi stopimo v kožo mladega revšeta, ki se je po spletu okoliščin dolžno pridružiti dobričinam. No, kljub nekaj obupno zrežiranim in glasovno odgovorjenim situacijam je zgodba še najmočnejša plat igre. Pravljično pripoved o dobrem in zlem kljub klišejem odlikujejo zanimivi preobrati in nekaj lepih trenutkov, vse pa spremlja vzdušna orkestralna glasba, vredna samostojnega poslušanja.

Medtem ko se zgodba lepo razpleta, pa posebnega razvoja borilnega sistema ni opaziti. Ta je na videz kul in sodoben, saj je tretjeoseben in v celoti akcijski, brez nalagalnih premorov ter naključnih spopadov (sovrage vidimo na ekranu kot v Final Fantasy XII). Vendar trpi za grobim pomanjkanjem taktike ali strategije. Na voljo imamo blok in osnovni ter močnejši napad, ki ju vežemo v nekaj enostavnih kombinacij. A kjer je boj sprva še na nivoju, ga zelo kmalu izkusimo do potankosti. Po desetih urah izvajanja praktično identičnih kombinacij v stilu Kingdom Hearts lahko le še zehamo in upamo na čimprejšnjo zgodbovno animacijo.



Med bojem lahko uporabimo nekaj osnovnih sposobnosti kompanjonov, igramo na flavto in jim zvišujemo sposobnosti ali jih pozivamo k zdravljenju. Škoda, da je vse praktično brez učinka in na koncu šteje le naše razbijanje po joypadu.



Levo spodaj imamo koristni pokazatelj sovragove energije, ne vem pa, kaj počne v frpjki števec udarcev???

Tekom blodenja po svetu – brez kakršnihkoli napotkov, kaj je treba storiti – se nam pridruži več kot ducat pomagačev, glede katerih igra pričakuje, da se bomo z njimi nenehno ukvarjali. V boju nam hrbet krijejo največ trije, ki jih dokaj sposobno upravlja xbox. Žal je opremljanje in ukvarjanje z njihovimi sposobnostmi občutno prezateženo in predolgotrajno za špil, ki ga je konec po dobrih dvajsetih urah. Vsak od njih ima sebi lastne sposobnosti, ki pa v bojih le redko pridejo do izraza.

Igri ne koristijo niti stroga premočrtnost, grafično neimpresivno okolje, obupno enolični stranski kvesti in splošna zmedenost. Dostikrat sploh ne vemo, kaj moramo storiti, in smo obsojeni na brezciljno tavanje po svetu. Pri tem nam ni v pomoč nepregledna karta brez trohice oznak.

Infinite Undiscovery je le še ena od mnogih povprečnic. Lasti si zanimivo štorijo, a enoličen boj ter kup drugih težav. Škoda, da avtorji niso izboljšali bojne mehanike in izpilili fines, saj bi xombiji lahko dobili precej kvaliteten vzhodnjaški frp. Tako ostajamo pri Lost Odyssey.

65 *Mefisto se odpravi na suši, a potem raje zavije na mastnega vepra.*
xbox 360 — Tri-Ace / Square-Enix

Samba de Amigo

Morda je še ne poznate, ampak Samba de Amigo je babica danes močno razširjenih ritemskih iger. Ta latinoidni džuboks, ki si mu pritegnil s posebnimi kontrolerji v obliki ropotulj (MARAKAS! OLE!), je izšel že konec devetdesetih. Z avtomatov je kmalu preskočil na dreamcast in poleg zamisli vzbudil pozornost z draginjo nadzornih marak. A dreamcast je potonil in Samba z njim, čeprav je na Daljnem vzhodu nekaj časa še migala.

Wii je seveda kot naročen za ponovno izdajo. Dokupiti ni treba ničesar, saj vlogo ropotulj prevzameta daljinec in nunčak. Igrišče za spremljevalni trušč je nabor več kot štiridesetih znanih pesmi, kot so Tequila, Bamboleo, Livin' La Vida Loca, Asereje in Macarena. Smisel špilanja je ta, da v pravem trenutku zadeneš in s tem potreseš določeno točko na zaslonu. Teh je šest, na vsaki strani telesa po tri. Z rokami tako mahaš nad rameni, v višini trupa in pod pasom. Občasno uletijo še plesni gibi, dočim nizi brez napak prinašajo več točk. Pri tem se nemalo razgibaš, medtem ko plešoče opice skrbijo za reden neprijeten občutek, da se ti meša.

Vse bi bilo krasno, če te Samba ne bi pohodila prav tam, kjer najbolj boli. Žulj je namreč nadzor! Medtem ko je avtomat za spremljanje ropotulj uporabljal magnetna tipala in dreamcast ultrazvok, wiijeva ročnika nalogi nista dorasla. Pri normalni težavnosti ni hudo, a ko se poskusiš v težjih dveh, te površno zaznavanje poči po nosu kot grablje. Najhujše so kombinacije, ko moraš izmenoma mlatiti po višjih in nižjih punktih. Tu wii udarce brez slabe vesti izpušča, ti pa z nezasluženo oceno D besniš v kotu. Dodatna rana na želodcu je mahedranje vmesne žice, ki bi jo najraje pregriznil. Na srečo obstaja možnost igranja z dvema daljincema, toda ker normalno gospodinjstvo ne premore neizmerne količine slednjih, v večigralstvu najbrž ne bo šlo brez trpljenja ob nunčaku.

V tem primeru bo razigrana družba igri sicer oprostila marsikaj. Toda samotarji nad kariernim načinom, osmimi slabotnimi mini igrami (mlatenje krtov, pomnjenje zaporedij, strašna odbojka) in svobodno igro prav dolgo ne bodo navdušeni.

61 *Navi gre noret na karneval, a si tam zlomi peto in izgubi piščalko.*
wii — Sega



Samba je ena prvih zapregla sistem pay and play. Paketki novih pesmi so dokupljivi na spletu.

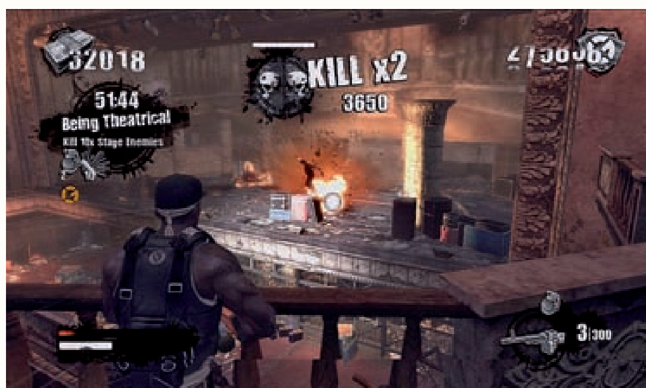


Dreamcastove marake so imele šumeče nastavke. Tu je vir različnega ropota zvočnik na daljincu.



Barvitost je eden temeljnih elementov igre. Vseeno pa znajo biti ozadja moteče načičkana.

50 Cent: Blood on the Sand



● Nekaj eksplozij povzročimo z razstreljevanjem sodov, ostalo pa opravijo vedno opasane bombice. Škoda, da okolica ni kaj prida uničljiva.

50 Cent je danes eden najbolj prepoznavnih črnskih reperjev, če ne kar glasbenikov. Kultni status zajebanega mofota si je pridobil z obiskom popravnega centra za delikvente, kjer je dobil prepoznavno umetniško ime (to naj bi bila cena, po kateri je računal mesne rolade pod tušem). Prisoten pa je tudi v igrah, ker je to kul. Po dveh polomih, prvem na PS2 in xboxu, drugem na PSPju, se Fifty tako vrača na novo generacijo konzol. Bo zagrizel v prah kot prejšnja dela ali pa bo Marcus Fenix postal njegov bitch? *Let's bounce!*

Štorija se začne s Petdesetakovim uspešnim koncertom na Bližnjem vzhodu, po katerem se naš protagonist in njegova hiphoperska skupina G-Unit odpravijo do organizatorja po plačilo. Ta denarja nima, zato jim v zameno izroči lobanjo, posuto z diamanti. S tem jim naredi medvedjo uslugo, saj se ta izkaže za sveti gral arabskih gangsterjev, ki umetnino ukradejo. Na G-enoti je torej, da zaklad dobijo nazaj, kar ne bo šlo po diplomatski poti. Tekom ekspedicije srečamo par nekarizmatičnih Arabcev, ki nas vsi po vrsti vržejo na finto, zato jih seveda brezkompromisno pobijemo. Zgodbo je verjetno napisal kar 50 sam in vanjo izlil par otroških frustracij, ker so ga v šoli hinavili pri igranju s frnikolami. Ni dvoma, da od tod izvira vodilo špila, 'Don't trust anyone'. *Deep shit, homey!*

Šop banan na stran, kakšna je kaj igralnost? Hja, vidi se, da so se zgledovali po najbolj adrenalinski xboxovi akcijadi Gears of War, kot se tudi spodobi. Tako vodimo izbranega reprsa iz tretje osebe z rahlo dvignjeno kamero in uporabljamo mehaniko skrivanja za zakloni, da ne podležemo toni svinca, ki ga v nas pošiljajo turbančkoti. Čeprav smo v začetnih misijah 'bulletproof', saj nas ne pokončata niti raketi iz bazuke, se kasneje situacija obrne. Crknemo že po par strelih, zato se je treba stalno skrivati za stenami in zaboji, čakati, da se nam energija obnovi, in barabe odstranjevati z varne razdalje. Pri tem se nam občasno nafila merilnik za upočasnjevanje časa, ki omogoči še večji pokol. Akcija je presenetljivo stalno na nivoju, medtem ko številčnost in cenenost alahovcev poskrbita za soliden izziv. Pusiji lahko izberete easy težavnost, medtem ko pravi moški igramo na hard in ščijemo kri. Dodaten bonusek je točkovni sistem. Bolj kot smo natančni pri streljanju, več točk dobimo zaradi množilnikov, špil pa nas stalno dodatno motivira s časovno omejenimi izzivi v slogu pobij deset sovragov s puško v pol minute. Odmev prezrte akcijade The Club ni neočiten. Za grafično podobo je odgovoren še vedno impresiven tretji Unrealov pogon, ki pa smo ga že videli bolje izkoriščenega. Vse skupaj kajpak spremlja dokaj impresiven Fiftyjev soundtrack. Poleg nekaterih uspešnic, kot so Wanksta, P.I.M.P, I Get Money ter In da Club je nalašč za Blood on the Sand spisal kar osemnajst komadov. Ljubitelji njegove muzike bodo blesteli od sreče. *You got that right, scumface!*



● Takole pokukamo iz zaklona, ustrelimo v glavo najbližjega zamaskiranca in zabijemo debilno enovrstičnico, nato pa nazaj v kritje.

Seveda ne bi bili tru nigri, če ne bi imeli poštenega arzenala. Naenkrat lahko tovorimo štiri sejala smrti – pištolo, osrednji orožji, kamor spadajo puške in mitraljezi, ter bljuvalnik granat ali raket. Izboljšane verzije krepel kupujemo pri telefonskih govorilnicah z denarjem, ki ga puščajo crknjeni sovragi. Stalno nas spremlja eden od članov G-Unita, se pravi Tony Yayo, Lloyd Banks ali DJ Whoo Kid. Ti naj bi se na papirju razlikovali po različnih taktikah in strategiji odstranjevanja kanalj, vendar tega ni opaziti. Upravlja jih lahko kolega prek Xbox Liva, ne vem pa, kje je zdaj že samoumevni način na razdeljenem zaslonu. Na žalost ni niti vsakršnega drugega večigralskega načina. *Well what do you want from me, shitball?*

Hm, marsikaj. Za začetek bi bila lahko izkušnja daljša. Vsega skupaj devet misij, od katerih se v dveh preganjamo z džipi in v eni nažigamo s helikopterja, končamo v slabih šestih urah. Medtem ko konkurenca v slogu Kane & Lynch stalno menjava okolja, se tu nenehno streljamo po enih in istih, neraznolikih razpadlih mestih ter bajtah. Neopravičljiva je tudi odsotnost šefov, saj dva helikopterja ne zadostita standardom. Igra tako kmalu zapade v ponavljajočo se shemo, kar ni pohvalno za izdelek, ki že tako ni prav dolg, dočim je vrednost ponovnega igranja izredno nizka. Dvomim, da se bo našel kdo, ki bo iskal skrite posterje črnskih reperjev, s katerimi odklenemo par video spotov, ki pa niso niti v visoki ločljivosti. *Bullshit, nigga!*



● Tisti, ki ne marate za streljanje ali nože, lahko posežete po metalcu plamenov in si pripravite arabskega prašiča na žaru.

Kri na pesku je sicer najboljša igra s 50 Centovim imenom in občuten napredek glede na prejšnja dela. Vendar to v splošnem ne pomeni dosti, saj sta bila dotična res grižasta iztrebka, in treba bo še dosti izboljšav, da se bo Fifty lahko igral v peskovniku z velikimi fanti.

Maybe next time, nigga? Fuck you, motherfucker!



● Ej ti ugly čikn, ki se skrivaš za miniaturno sfingo! S kom misliš, da se zajebavaš? I'm motherfucking 50 Cent! Eat lead, bitch!

65 *Mefisto z mp3-playerjem in banano v roki na lovu za diamantno lobanjo.*
xbox 360 / PS3 — Swordfish / THQ

Deadly Creatures

Od wiija smo pričakovali, da bo s samosvojim pristopom k novi generaciji postavil nove standarde za igranje. Pa so vsi raje prepisovali igre s PS2. Nakar od nekod uletijo Rainbow Studios in si upajo poskusiti nekaj drznega! Deadly Creatures je v osnovi od zadaj gledana akcijada, vendar junaka bistveno odstopata od klasike. Vodimo namreč tarantelo! In škorpijona! Taka čisto prava, brez rok, ki bi grabile za orožja, ali ust, ki bi bruhala psovke. Oborožena sta s tistim, kar jima je dala narava: čeljustmi, okončinami, želom. Njuni nasprotniki niso naciji ali teroristi, temveč mnogočlenarji, ki se v puščavi borijo za preživetje, kak zoprn plazilec, podgana ... in ljudje. Natančneje človečka, ki sta ju ozvočila Dennis Hopper (!) ter Billy Bob Thornton (!!) in sta pridaniča, ki v puščavi počneta skrajne sumljivosti. Odkrivanje njunih peripetij je rdeča nit štorije, ki nastaja skozi oči obeh hitinastih pošasti. Tako naletimo na zanimivo dvojnost: igralca zanima, kaj počneta nepridiprava, medtem ko se pajek in škorpijon, s katerima izmenoma predelamo deset poglavij, za njuno početje zmenita kaj malo. Preveč imata dela z bojem in občasnimi cilji preživetvenega tipa. Hkrati nabirata izkušnje in odklepata nove 'udarce'. Ti so obema samosvoji: pajek je hitrejši, zna skakati in plezati po stropih ter uporabljati pajčevino, škorpijon pa se zanaša na moč, ščipalke ter želo. Razlika ni velika, a dovoljšnja, da doda k razgibanosti. Nadalje ščipalec pozna usmrtitve. Če določeno žrtev uspešno zmlatimo, lahko poženemo kratek QTE, s katerim nesrečneža razmesarimo na posebej slasten način.



Škorpijonova ubojita specialka je luštna, a ena ni dovolj. Lahko bi jih bilo več.

Okolica je tipično puščavska, a skozi oči nekaj centimetrov velikega bitja je vse ogromno in polno življenja. Kasneje uspemo priti v človeško bivališče, a definitivno so avtorji največ ljubezni namenili prostranstvom. Plazenje po zakopanih mrtvakih, izgubljen mobilni telefon, sovražni pajki, skriti v razbitih vrtnih palčkih – vse to pripomore k iluziji, da smo osmeronoga mrcinica. Ob tem so stopnje sestavljene tako premeteno, da med tekanjem po rovih, steblih in stenah hitro izgubimo orientacijo, kar še pripomore k občutku majhnosti ter nepomembnosti.

Poglavitne slabosti špila, ki na normalni težavnosti traja kakih osem ur, so malo čuden konec, nizka vrednost ponovnega preigravanja (le iskanje bub, ki odklepajo galerije) in odsotnost vsakršnega načina za zabavo v mnogo. Vsaj sodelovalnega, če se ne moremo spoprijeti s prijatelji. Glede na to, kako so se potrudili razviti oba mnogočlenarja in njuna borilna sistema, bi bilo to logično in nadvse dobrodošlo, ocena pa višja.



Oba osemnožca se spopadeta v neposrednem dvoboju, kar je kul. Le zakaj ni večigralstva ...



Živali ne zanima, kaj naklepata Hopper in Thornton. Zato pa igralca toliko bolj. Plus za izvirnost!

78 — *Quattro na mrgolazen zdaj gleda z novimi očmi. Plenilskimi!*
wii — Rainbow Studios / THQ

Dewy's Adventure



Špil izkorišča storitev wiiconnect24. Po končani seansi fašeš poročilo, če se ti pri kakem šefu zalomi, pa še kak namig.

Kapljica Dewy (saj veste, da 'dew' po angleško pomeni roso? Ne? U suk.) mora rešiti svet in njegove prebivalce eauje ('eau' -> francosko za vodo) pred grdim Donom Hedronom. ('Hedron' -> zulujsko za scanje. Ne, saj ne.) Junačka ne nadzorujemo direktno, temveč nagibamo svet, on pa se kotali v smeri wiimota. Poleg tega lahko skače, ritno napada in za nekaj časa spremeni agregatno stanje. Z žokom digitalnega križca namreč spremenimo temperaturo. Če jo zvišamo, se kaplja spremeni v oblak, ki s strelo poškoduje več capinčkov naenkrat, v obratni smeri pa postane ledena kocka, ki grdobe reže kot vrtavka.

Tako kapljo vozakamo po svetu in jo spreminjamo, ko situacija to zahteva, kar pomeni, da igramo miselno arkado. Cilj je pobrati čim več eaujev in čim hitreje zaključiti vsak nivo. Svetov je šest in v vsakem je pet stopenj: prve štiri vsebujejo po sto eaujev, mnogo sovražnikov in pehar skrivnosti, zadnja pa je rezervirana za šefa. Poleg osnovnih predmetov, kot so življenja in neranljivost, ne manjka posebnih, kamor sodijo čarobni ključi za odklep novih področij. Po končanju zgodbe se lahko lotiš še rekordov v posebnih stopnjah, ki jih je pet za enega igralca in prav toliko za več ljudekov. Solistične vsebujejo po tri načine igranja, in sicer hitrostno tepežkanje zlob ter dve različici brzinskega pobiranja zvezdic.

Večigralstvo na enem wiiju je tekmovalno in zmaga tisti, ki pobere največ zvezd. Te se da z zlorabo alternativnih stanj soigralcem tudi krasti, hihi.

Najboljša stvar po narezanem kruhu DA sicer ni. Kamera dela težave, tako kot zaznavanje nagibanja in trki kapljice z okolico. Zaradi tega dostikrat umreš čisto po nepotrebnem. A po drugi strani tega ni toliko, da bi delal paniko. Predvsem pa je treba vedeti, da zadeva ni otročja. Grafika je sicer taka, vendar ne manjka globine in izziva, sploh če se lotiš nabiranja visokih ocen. Kompleksnost se pokaže zlasti pri šefih, kjer je treba hitro nizati napade in preklapljati med agregatnimi stanji. Nadzorna shema je premišljena in ni sama sebi namen, kot se na wiiju rado zgodi, igra pa ne varčuje z dogajanjem in dinamiko. Brez obremenjevanja z ocenami zna kot lahkotna sprostitev pritegniti mlajše in kak primerek nežnejšega spola, hkrati pa nudi dovoljšen izziv osebam z refleksi na ravni japonsko-vesoljskega hibrida.

80 — *Raveer za pogum srkne kapljico. Ne rujnega, temveč rose eau de Dewy.*
wii — Konami



Interakcija s prijateljčki je posrečena. Lahko jim namreč pošiljaš skrinšote in v solidnem urejevalniku udejanjene sobane.

Naruto: Ultimate Ninja Storm

Izkusi impresivno HD-podobo, ki je še boljša od animejske! Podoživi originalno štorijo iz mange! Občuti svobodo gibanja po tepežkarskih okoljih! Poveljuj sanjskemu moštvu nindž! Vse to je zapisano na zadnji strani šatulje z igro. Toda če zdaj prekaljeni ciniki že škilite z umetnimi zrkli in hitite sklepati, da je novi Naruto pod licenčno krinko šolski (beri: docela zanič) špil po kopitu neštetih sorodnih, se motite. Vsaj do neke mere.

Kar Ultimate Ninja Storm loči od sličnih, po deških japanskih risankah povzetih umotvorov, so opazno večje ambicije. Sveto prepričani, da običajni mlatilni obračuni znamenitih likov pripovedniško jakemu Narutu ne bi bili v ponos, so avtorji izcimili naprednejšo formulo. V osrednjem načinu se namreč v kričečih cotah protagonista po mili volji sprehajamo po ulicah Listnate vasi in počnemo marsikaj. Z rabo dvojnega skoka obiskujemo strehe poslopij ... po okolici nabiramo tajne papirnate zvitke ... z metanjem šurikenov pokamo lampijone in v malho spravljamo iz njih padle kovance. Za duše nekam pustega mesteca dalje opravljamo kup kurirskih kvestov: v enem takih denimo kuharju dostavljamo sestavine za ramen, župo z rezanci. Tako početje nam dodaja fiksne točke zdravja, medtem ko druga prejeta plačila (to so v prvi vrsti denar in papirusi) unovčimo pri uličnih prodajalcih ali v štacunah. Na spisku kupljivih dobrin so recimo glasba iz igre in zbirateljske figurice nastopajočih, pa tudi za napredovanje bolj bistvene zadevščine. Na primer mogočne džucu tehnike, s katerimi se ojačamo pred boji.

No, tretjeosebno pojanje po naselbini, ki spomni na podobno dogajanje v poševnookih frpjih, je spočetka resda zanimivo. A le, dokler se po kakih dveh urah ne zavemo, da so zaposlitve vse po vrsti boleče enostavne in še duhamorno ponavljajoče se. Nič količkaj kompleksnih detektivskih ali kako drugače zanimivih, večnivojsko strukturiranih podvigov, le pustolovska osnovnost tekanja tja in nazaj. Pretežno isto velja za posamične misije, ki jih iz osrednjega menija izberemo v poljubnem vrstnem redu in ob poljubnem času, če le imamo dovolj izkušenjskih točk iz misij. Po težavnosti in naravi so razvrščene v pet sklopov, vendar so za dokončanje igre poglavitne štorijalne, v katerih na podlagi tekstovnih vložkov in pogostih risankastih sekvenc obujamo junaške geste Naruta, Sasukeja, Sakure in ostalih pajdašev. Povzeta je vsa zgodba iz začetnih 135 epizod animeja! Brezmožganskih in zato neumnih zadolžitev (prebij dvajset ur pred televizorjem, naredi 5000 korakov) ne manjka, spretnostno-arkadnih istotako ne. Taki sta časovno pogojeno drvenje skozi hosto in plezanje po deblu orjaškega drevesa s paničnim izmikanjem vejam, ki se ju spomnimo z malih zaslonov, sem pa spada vsaj še igranje skrivalnic z vaško deco. Tovrstne popestritve so načeloma dobrodošle, a pestijo jih iste tegobe kot avanturistični del. Prava globina jim je tuja, različnih je malo. Do konca nekje petnajsturne izkušnje se tako ciklično srečujemo z venomer enakimi; edina spremenljivka je težavnost, ki postopoma narašča.

Kaj ostane? Aja, drobljenje kolkov in lomljenje zapestij. Brzinskim dvobojem ena na ena je posvečen namenski modus, sicer pa so spopadi, koder nastopamo kot najstniški Naruto ali, ko jih sčasoma odklenemo, eden izmed dveh ducatov pisanih soborcev, pomešani med omenjene sklope misij. Širne borilne arene se naložijo na ločenem zaslonu, gibanje v njih pa je izrazito tridimenzionalno. Tepežkalni sistem bazira na običajnih in specialnih udarcih, ojačanih s čakra energijo (posodico z njo najhitreje napolnimo z držanjem namenskega knofa), ki so kajpak specifični za vsak lik. Tu sta še pariranje napadov in povezovanje karafek v osnovna zaporedja, dočim je moč na hrbtna petelina na joypadu obesiti dva pomočnika in ju sredi akcije za nekaj trenutkov povabiti v obračun. Spodobni kolaž pretepaških mehanik bo za nezahtevne ravno pravšnji, za resne bojevnike pa vseeno dosti preveč plitek, saj tudi boljši nasprotniki iz druge polovice igre padajo na ene in iste prijeme. Bodo pa tako eni kot drugi obilo užitka našli v nadmočnih srečanjih s šefovskimi kreaturami, kjer v vsej svoji obrobljeni lepoti zasijeta grafična srčika ter svileno gladka animacija. Ni kaj, japonskim artistom je stilska neoporečnost očitno prirojena.

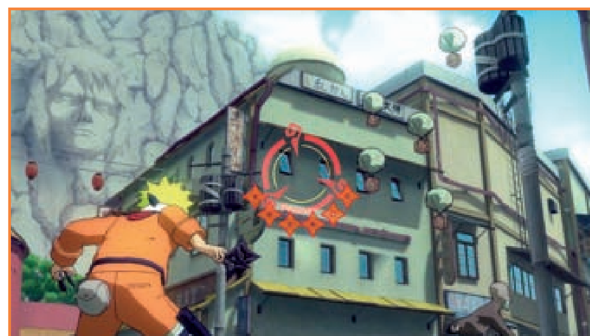
Primerjava Ultimate Ninja Storma z izvirnim animejem se ponuja kar sama. Oba sta superiorna dosti istovrstnim konkurentom in oba poznata trenutke dokajšnje briljance, vendar na dolgi rok obema zavda velika količina nedodelane, površinske, dostikrat odvečne vsebine. Filerje pa igričarji in japanofili sovražimo ne glede na medij.



Dodatna pritiklina mlateža je 'awakening mode'. Po bilderski transformaciji nekateri liki dobijo povsem nov nabor udarcev.



Sprehajanje po vasi vključuje nemalo ploščadarstva. Za doseganje oddaljenih ciljev Naruto uporablja tehniko 'topovske' izstrelitve. Kraj pristanka določimo s priročno merilno črto.



Pokanje balonov z metanjem šurikenov je odvečno. Trud, ki ga vložimo v dotično dejavnost, je namreč večji od nagrade.



Če zaradi ničesar drugega ne, se pri igranju splača vztrajati zaradi ogleda številnih tepežkalnih animacij.



Ljubitelji animeja boste zlahka prepoznavali jucu tehnike. Izvedba zgornje je preprosta, a zato nič manj spektakularna.

69 *Če je oranžni lisjak Naruto pravi nindža, je Case ruska balerina.*

PS3 CyberConnect2 / Namco Bandai

Resident Evil 5



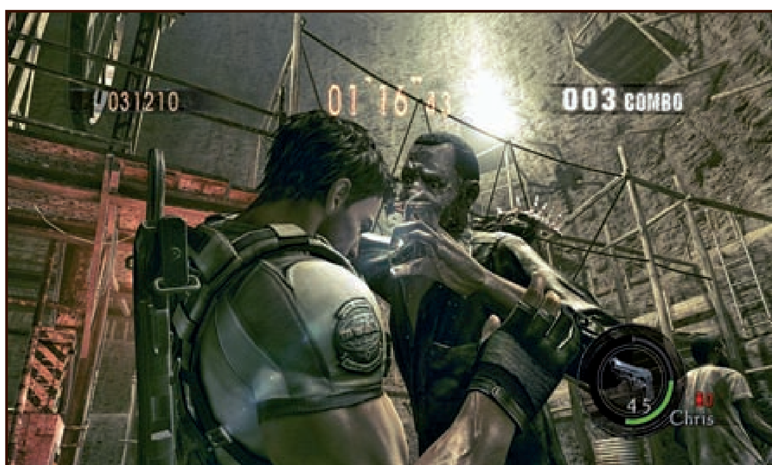
Nadzor množice oziroma crowd control v igrah ni pojem, ki bi bil znan masam. Kar pa ne pomeni, da pristopa še niso srečale. Gre za strelsko mehaniko, ki temelji na odstranjevanju ključnih sovražnikov iz navala grozeče, da te bo preplavila. Z odločanjem, koga, kje in kako boš uničil, preprečuješ, da bi te capini dosegli, ali si skoznje utiraš varno pot. Na nadzoru množice temelji več špilov, kot bi si človek mislil, od kultnega Serious Sama prek vesoljskih arkad do serij Dynasty Warriors in The House of the Dead. Njegov manj očiten, a kljub temu značilen predstavnik, pa je tudi serija Resident Evil. Zlasti aktualna petica.

Crowd control je bistvo Resija 5 zato, ker igra v primerjavi s prejšnjimi deli sage prinaša večji delež strelske akcije na rovaš grozljivosti. Odmik v to smer je začela hvaljena štirica (J140, 92), toda čeprav je bil poudarek na pokanju v njej konkreten, je obdržala zajetno rezino srhljivosti. Kombinacija je bila malodane idealna in RE4 je postal velika uspešnica, odprtih rok sprejeta tako pri igralcih kot kritikih. Prikrito zlo 5 pa tehtnico konkretno prevesi na nažigaško stran. Miselnih ugank nekaj je, a le ena zahteva malce več časa in premisleka (ne dosti!), medtem ko jih je večina udejanjena v obliki brzinskega, samoumevnega vlečenja ročic in pritiskanja gumbov. Groza pa je odstopila prostor ščepcu neugodnih pasaž z grčečimi zombaklji v temi ter lickerji za steklom. In nato, jejhata, pred njim. Saj ne, da RE5 nima napetega vdušja, ki ga med drugim ustvarja grozeča muzika, ko so naokoli sovražniki. In saj ne, da nasprotniki niso mutantsko ostudni. Gotovo pa se špil konkretno razlikuje od delov pred štirico, ko je bilo skakanje iz gat norma.

Namesto širših puzel in stalno naježene kože je vdelana zajetna količina direktnih srečanj z bitji, ki jim je virus spremenil notranjost ali zunanjost. Bacil je povezan s korporacijo Umbrella, ki je sicer propadla, a njena zapuščina po zaslugi starih in novih zlobnjakov še vedno grozi normalnemu svetu. Tako pride do bioterorističe grožnje v Afriki, kamor se odpravi soldatski junak Chris Redfield, stari znanec iz prvega Zla. Tam se mu pridruži črnska komandosinja Sheva Alomar, ki v slogu Lare ter Elike ni le kričavo-joškat okras. Mična pomočnica je Chrisu, ki ga nadzorujemo v puščavniškem načinu, nenehno ob boku in razširja vlogo Ashley iz RE4, ki je Leona Scotta Kennedyja spremljala pretežno. To pomeni dvojno ognjeno moč, saj Shevo vodi bodisi umetna pamet, bodisi drug igralec v sodelovalnem modusu po spletu ali na razdeljenem zaslonu. Če igraš sam, med Chrisom in Shevo ne moreš preklapljati, lahko pa ji ukažeš, naj se podviza k tebi in naj se obnaša napadalno ali obrambno. Takisto nadzoruješ njen inventar in ob pobiranju predmetov odrejaš, ali jih boš pobasal sam ali ona. Silicijeva inteligenca, ki jo vodi, ni ravno briljantna, saj slaboritnica deluje naključno in ne varčuje zares z municijo. Ume pa Sheva vseeno biti koristna, saj je natančna strelka. To je pomembno kasneje, ko sovragi niso več oboroženi s primitivnimi hladnimi orožji, temveč jamejo vihteti strojnice. In še kaj močnejšega.

Iz dveh likov bi lahko avtorji izpeljali marsikaj in res se zgodi, da morata sodelovati. Od tega, da eden zvabi žužkastega šefa k sebi in mu drugi rešeta ranljivo zadnjico, do situacij, kjer Chris zavihti Shevo čez prepad ali na višjo ploščad, da sta nekaj časa ločena, a strelsko še vedno sodelujeta. Toda kake zapletenosti tu ni, saj je Resident Evilu 5 dosti več do tega, da se premika hitro in da pumpa adrenalin skozi množične rešetalne spopade. Ti v osnovi potekajo tako kot v štirici. Chrisa nadzoruješ iz tretje perspektive izza ramena, ko stisneš levega petelina na joypadu, pa obstane in dvigne orožje. To pomeni nič strafanja, skakanja in izmikanja, marveč premišljen, natančen crowd control. V tipski situaciji s Shevo stojita na enem koncu prostora, z drugega pa se počasneje ali hitreje bližajo capini, ki jih je treba pokati tako, da omahujejo, klecajo ali frčijo vznak. Vse, samo da te ne dosežejo. Pri tem je bistveno, da meriš v ključne telesne dele, ki pa niso vedno glave. Drugi pomemben dejavnik je strelivo, ki ga, kot veli tradicija serije, konkretno primanjkuje že na srednji težavnosti od treh. Z denarjem, ki ga dobivaš za usmrčene nasprotnike in pobrane dragocenosti, v premorih med nivoji in smrtmi kupuješ nova orožja in nadgrajuješ stara (trgovca od prej ni več). A čeprav si s partnerko lastita še tako konkreten arzenal v obliki pištol, strojnic, šibrenic, snajperic, granat, bazuke, metalnika bomb ter omamljajoče električne palice, naboji za večino cepanic niso naprodaj. Edini negoljufalni način, da jih dobiš, sta vohljanje po stopnjah in pobijanje zlobnežev, oziroma nakup novega krepela, pri čemer si ob nadgradnje starega.

Sistem je torej sličen RE4, le da je poglobljen in razširjen. Skrb za municijo je velika, orožarskih kombinacij je več, naskakuje te več vrst sovragov, ki so bolje oboroženi, sposobnejši ter napadalnejši. Človekoliki barabini stojijo po oknih v stavbah, znajdejo se tik nad tabo, vihtijo hladna orožja, ognjene puščice in strelske cepanice, mečejo sulice, mačete ter eksploziv-



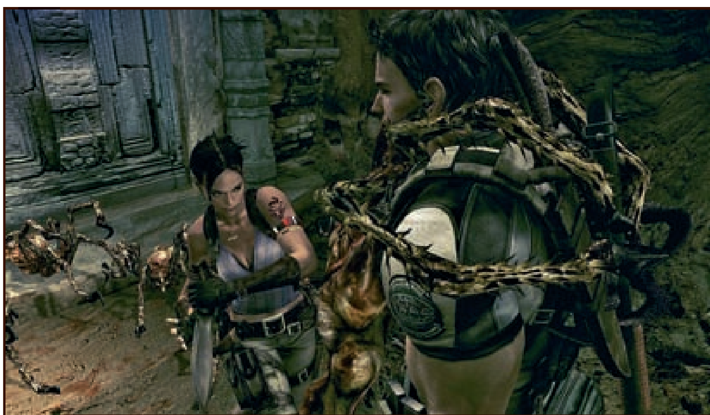
Pohvalnih je še par reči, kot so večinoma dobro razporejene nadaljevalne točke in odstranitev vračanja skozi ene in iste stopnje. Pot zdaj vodi le naprej, juhej juhej.



Z RE5 ne bodo najbolj zadovoljni tisti fani, ki serijo čislajo zaradi grozljivosti. Nekatere novince pa zna odgnati nerodnost likov.



Štorija je povezana z drugimi deli in bo najbolj dogajala ljubiteljem serije, ki jih ne bo odgnal akcijski pristop. Običajnež, ki ne pozna tradicije B-filmov, se zna pridušati nad neumnostmi in klišeji. Namenskimi!



● Split screen ni povsem običajen, saj namesto vodoravne ali navpične razdelitve dobiš dva celotna zaslona v okoljski črnini. Kul pristop, ki deluje.



● Da se je igra močno usmerila v rešetanje, pričajo tudi sekvence, kjer sediš za statičnim mitraljezom in zelo gearovsko kolješ trume črnih zombijev.

na sredstva, nosijo ščite, čelade, maske in bombne pasove (kar streljaj vanje od blizu!) ter sedijo za statičnimi mitraljezi. Ko komu odstreliš betico, zna iz njegovega vratu pognati hentaijska tentaklasta tvorba, in pri nekaterih je treba ubrati alternativne pristope. Virus je spremenil tudi druga bitja, zato naletiš na odurno izkrivljene pajkovce, pse, hijene in, em, neizreklјivosti, po zraku vršijo fej-in-fuj čebele, vnovič se pojavijo aliensko-kuščaroidni lickerji ... Najhudejši pa je pisan mimohod številnih šefov, ki so po capcomovsko orjaški in spektakularni. Pri njih se dostikrat zgodijo sekvence pravočasnega oziroma hitrega pritiskanja gumbov v skladu z oznakami na zaslonu, kar je še ena vez s štirico.

Pomembna opazka glede napredovanja strelskih situacij glede na četrti del je dejstvo, da je nemalo stopenj oblikovanih tako, da okrog sebe nimaš varnih zidov ali razdalje, v katero bi se lahko zlagoma odmikal za polnjenje orožja in povečeval distanco med sabo ter nasprotniki. RE5 te raje potiska v obračune, v katerih grožnja prihaja z vseh strani, kar pomeni več živčnosti, napetosti in razgibanosti. Ni malo nivojev, na katerih se s capini greš skrivalnice in kjer je očitno stalno prehajanje med vlogo lovca ter plena. Za dobivanje prednosti lahko uporabljaš eksplozivne sode in ognjene curke ter izkoriščaš otvoritve za treske na gobec, ko je sovrag po nekaj strelih omamljen. Sčasoma dobiš še sposobnost pritiskanja teleščka ob ovire v slogu cover sistema iz Gears of War. Kukanje izza objektov, razpošiljanje strelov in skrivanje nazaj prispeva svež nivo dinamike in v tako premišljeno naravnano igro paše kot Chris na Jill Valentine. Ki je tudi.

A zasuk v večjo akcijadnost povzroča nevšečnosti, saj je lik neroden, počasen in se obrača kot kiklop. Na voljo so različne kontrolne sheme in nastavljanje občutljivosti, a kake večje razlike ne prinesejo. Na vsak način ima Chris težave pri ogibanju in bežanju vsakič, ko mu nasprotniki pridejo blizu. Tedaj je popizditisno nespreten, kamera se izkaže za sovražnico, dočim poskusi utekanja pogosto botrujejo teku na mestu in klovnovskemu vračanju v isto pozo, ko ga žvajznejo. Tudi teče bolj zlagoma, z nožem je ročen kot jaz na harfi, dočim so animacije nebojevalnih gibov (polnjenje orožja, razporejanje min, metanje granat, pobiranje robe) zoprno dolge. Velikokrat crkneš le zato, ker se model obnaša kot kup slame, ki si jo podajajo mlatci. Pri tem nič ne pomaga predpotopen inventar, v katerem je treba vsako izbiro ločeno potrditi in ki naredi doktorat iz nesmiselne omejenosti. Če imaš zasedenih vseh devet prostorčkov v njem (sliši se veliko, a sploh ni), denimo ne boš mogel pobrati druge vrste streliva, dokler nečesa ne odvržeš ali daš Shevi. Ta te s čudežno brizgo, ki je ima v neomejenih količinah, resda samodejno rešuje pogibeli, če je dovolj blizu, in ti njo. Na ta način nekaj frustracije odpade, saj ne umreš tolikokrat, kot bi zaradi tehničnih težav moral, pa tudi na splošno je špil zaradi tega lažji. A v žaru bitke je početje opravilno nerodno in videzno čudno, saj sovražniki postavajo okoli, medtem ko ti spremljevalka zabada iglo v roko in se vedno enako dere "Are you okay?!"



● Dosti se je govorilo okrog rasizma v RE5 in res je Afrika prikazana nelaskavo. Toda enako velja zate, plenilca njihovih bogastev ...



● Način mercenaries, ki ga odkleneš po končanju zgodbe, orenk podaljša igralni čas. Tako s kolegom na kavču kot na liniji.

Ne glede na to je strelska akcija v Resident Evilu 5 zelo solidna in vidi se, da so vanjo vložili dosti dela ter premisleka. Taktičnost je na nivoju, nadzor množice v primerjavi z drugimi igrami samosvoj, valovi kanalj spodobno načrtovani (dasi sčasoma malo predvidljivi), situacije raznolike, sodelovanje s partnerjem fino, občutek pri naživanju sijajen. Ko kaki tečni gnusobi razturiš glavo na vse strani, preprečiš naval horde zumba krvoločnežev ali se znebiš ogabne nakaze, katerih dizajn je občudovanja vreden, si prav po predatorsko zadovoljen. Ob tem je vzdušje – odštevši grozo – kul, zgodba za fane v redu, zgledovanje po B-filmih nedotaknjeno, zlasti pa ne manjka vsebine. Vdelane so skrivnosti, vabljivi preizkus višje težavnosti z orožjem z neskončno streliva, napeti odklenljivi modus mercenaries iz RE4, kjer skušaš v časovni omejitvi preživeti konkreten naval vražičkov (ta po zaslugi patcha zdaj podpira spletno povezavo) ter, jasno, sodelovanje z živim kolegom. Ta je zajetna draž, zlasti za ljubitelje serije, saj te možnosti doslej nismo imeli. Če zmoreš z žlico soli vzeti nerodnost lika (oporna točka je demo) in ti ni mrzka ideja o Resident Evilu, ki bolj kot na srh stavi na adrenalin, je petica dobra.

A žal se marsikdaj zdi, da je Capcom prestopil mejo stare udobnosti, ko si bil hlodavost bojevnika pripravljen zlahka oprostiti zaradi bolj umirjenih situacij in večje pomešanosti z raziskovanjem, bojaznijo ter dejanskega mozganja vrednimi ugankami. Težko se je znebiti tudi misli, ki velijo, da so se avtorji glede okolice in sovražnikov pretirano oprli na četrti del. Zadeg v afriško okolico je razvojnemu moštvu nudil priložnost, da ustvari nekaj okoljsko čisto izvirnega, zato moti, da vsaj polovica RE5 deluje krepko že videna. Je že prav, da streljam zamorceljne in garjave hijene ter da se potikam po s soncem ožarjenem mestu. A zakaj so tu zopet močvirje, jekleni umbrellasti hodniki, vlažni rudniški hodniki in gozdnate vasice? Čemu ne dobim savane ali puščave, marveč nekaj generično tombraiderjevskega? Iz katerega razloga namesto v virusne leve, opice in slone merim v pse, pajke, modela z motorko in ograstega velikana, oba direktno iz RE4? Ne, novinka glede pejsažev in nasprotnikov res ne deluje samosvoje ali evolucijsko. In, če sem že siten, bi si v približno trinajsturni odpravi želel manj linearnega napredovanja ter šefov, katerih levji delež ne bi zahteval golega naživanja v očitno ranljive dele ter se ne bi zdel tako recikliran od nekje drugje. Eh, moj Capcom. Ti talentirani, udarni in obrtniško izvedenski, toda ziheraški Capcom ...

80 — *Sneti* *pretežno uživa v mokrih sanjah vsakega rasistska nacistka.*

xbox 360 / PS3 — Capcom

R-TYPE DIMENSIONS

Hecno, včasih kake igre sploh ne pričakuješ, pa pride mojstrovina, in nasprotno – nekaterih ne moreš dočakati, nakar se izkažejo za medle. Prav to velja za R-Type Dimensions.



Na slikah je prebarvana zunanjost videti luštna, v praksi pa množtvo učinkov bolj moti kot kaj drugega.

Gre za skupek R-Type 1 in R-Type 2, ki so jima dodali prebarvano grafiko in spletni ali enokavčni sodelovalni način za dva. Toda veste kaj? Vesel bi bil, če bi zadevi pustili v bunkerju ali na emulatorjih. Hec je namreč v tem, da gre za brutalno težka, na dosti mestih jako nepoštena naslova, ki sta bila njega dni namenjena predvsem temu, da sta ti na avtomatu posesala iz žepa čim več kovancev. Saj ne, da to ne velja za pretežno vse naslove iz tiste dobe, ampak R-Typa pretiravata. Zli vesoljci imperija Bydo, proti katerim se boriš, uletavajo v takih količinah in vzorcih, da brez stalne piflarije in alienskih refleksov nimaš za burek, zahtevnostne konice, polne svinjarij, pa se dvigajo praktično vsakih nekaj sekund. Sami veste, da sem praviloma ljubitelj težkih iger in da zlepa ne obupam, ampak tile godlji sta pa resnično zoprni. V pomoč so sicer različne vrste strelov glede na čas držanja gumba, pa rakete, bombe in sonda, ki šmajsa, prestreza izstrelke, leti ločeno ter jo namestiš spredaj ali zadaj. Toda dejstvo je, da špila uživata v tem, da te sesuvata v prah, in to konkretno bolj kot kaka Ikaruga. Ako igraš novejše R-Type, recimo Final, dodobra začutiš razliko v poštenosti – če prej ne, pri šefih. S tem namečkoma kompenzirata siceršnjo kratkost. Edini način za nemazohistično uživancijo je modus za dva, kjer se zdi, da je bila igra itak vseskozi načrtovana zanj.
Če si hardcore mazohističen norec na šut-em-ape, ti bo vse to bržda dogajalo in se ne boš sekiral glede cenenosti. A celo v tem primeru boš zgrožen nad tem, kaj dobiš za 1200 točk oziroma 15 evrov. Dajo ti dvaindvajset oziroma dvajset let stari igri, na kateri je nasajena nova, sterilno neočarljiva 3D grafična podoba (igraš vseeno v pogledu od strani), ki je zaradi nepreglednosti odgovorna za marsikako smrt. Še dobro, da jo lahko sproti izklapljaš ali vklapljaš! Dajo ti spletne lestvice. In dajo ti co-op za enim xboxom ali po Livu. To je vse. Že desetak (800 točk) bi bilo kar veliko, 1200 pik pa je rop pri belem dnevu. Oziroma v vesoljsko črni noči založniške požrešnosti. ***Sneti***

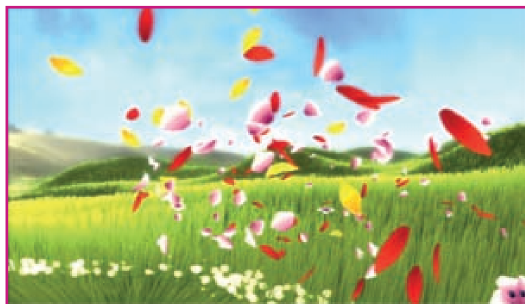
Tozai Games ● xbox 360 ● 15 EUR



Posebej pri zajetnih šefih je jasno vidna že prav puzlasta arkadnost, ki od tebe zahteva, da nivo oddelaš na natanko tak način, kot so si ga zamislili avtorji.

FLOWER

Prejšnje leto je zaznamovala lepa bera odličnih in edinstvenih neodvisnic. Na srečo trend v tem letu ni izpuhtel. Flower, plod majhne skupine ThatGameCompany, je še ena inovativnost, ki skuša spremeniti splošno dojemanje iger.



Igra ne pozna težavnostnih stopenj in točkovanja. A to ne pomeni, da ne nudi izziva. Čeprav je namenjena bolj ležernemu uživanju, tu pa tam zna pokazati zobe.



Na začetku poseduješ le eno rožo in s končanjem njenih sanj odkleneš naslednjo. Vsaka novodospela izdatno poživi bivak in okolico. Stanje cvetice ti pove, koliko skrivnosti si odklenil.

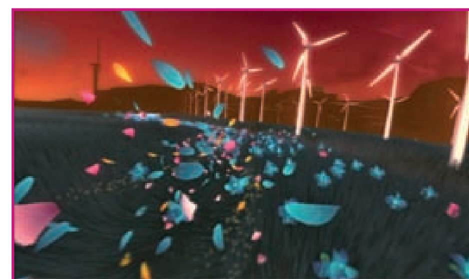
Finta je v tem, da v sanjah cvetke, ki je ujeta v stanovanju, nadziramo vetrič in obiskujemo druge rožice v naravi. Pri tem od njih dobimo cvetni list in ko jih zberemo dovolj ter rešimo zagonetko, se odpre nov sklop. Zagonetke so preproste in jih večinoma tvori nabiranje posebnih rož, ki odstranijo, poženejo ali ugasnejo prepreke. Se pa najdejo bolj umetniške, kjer moraš risati določene vzorce ali pobarvati kak objekt. Zasanjanih rožic je šest in vsaka se v snu poda v drugačno okolico. Tako prek zelenih travnikov in majhnih oaz sredi kanjona dosežemo industrijsko cono in naposled urbano naselje. Vsak nivo predstavi še kako dobroto ali oviro, ki popestrita dogajanje. Na eni strani so vetrnice, ki omogočajo sunkovite pospeške in barve, s katerimi slikamo po neokrnjenih travnih bilkah. Na drugem polu pa naelektreni objekti, ki ti ob dotiku osmodijo lističe. Umreti sicer ni mogoče, a se zavoljo trofej in dobrega počutja rožice splača potruditi in ne priti v stik z zlobami.



V vsakih sanjah se skriva trojica posebnih rož. Po najdbi osemnajstih se zgodi nekaj posebnega.

Sapico nadziramo z nagibanjem ploščka in pritiskom poljubnega gumba za pospešek. Nadzorna shema ni posiljena in jo hitro zaobvladaš. Na trenutke zna biti rahlo nenatančna, a se da preživeti. Izvedba kot celota pa je vrhunska, saj gre za tretji izdelek izkušenega tandema Chen in Santiago, ki sta izdobavila že Cloud in Fl0w. V bistvu je Flower skupek idej iz predhodnic in hkrati njuno duhovno nadaljevanje. Podoba je naravnost neverjetna in posebej pride do izraza, ko vrtinčiš stotine lističev sredi pisanega travnika ali osvetljuješ temnejše predele terena. Glasba sovpada z okolico in jo dopolnjuješ hkrati z nabiranjem rožic. Vsaka obiskana roža namreč odda zven kakega klasičnega instrumenta, s čimer tvoriš melodije.
Čeprav Flower na prvi pogled deluje kot plehek ohranjevalnik zaslona, skrit za lepo fasado in precej omejene dolžine (urica do dve za prvi skozihod), to ne drži. Če ne prej, se ti po preigranju in odkritju vseh skrivnosti, kar zna trajati, razkrije tudi njegova globoka sporočilnost. Zato se lahko obregnem edino v njegovo strogo linearnost. Vedno si namreč omejen na sklop večje sobane, kjer moraš zadostiti pogojem za napredovanje. Če se preveč oddaljiš od dogajanja in dosežeš rob, te veter usmeri nazaj in tako zajezi raziskovalca v tebi. Škoda, čeprav je to v določenem pogledu dobro, saj bi se drugače lahko izgubil in zgrešil bistvo. Drugače pa vse pohvale Sonyju, da si v teh časih, kjer vse bolj šteje le količina odstreljenih glav in črev na plotu, upa založiti tako drugačen špil. Kajti dasiravno bi ga zavoljo drugačnosti, sporočilnosti in izobraževalne vrednosti priporočil vsakomur, je utopično pričakovati, da klavske mase radosti nabiranje rožic. ***Raveer***

TGC / Sony ● playstation 3 ● 10 $



Vetrnice te ponesejo v višino in te pospešijo. Ko jih je na kupu veliko, je prizor nepopisno lep, saj se na stotine lističev hitro premetava sem in tja.

3 ON 3 NHL ARCADE

Se spomnite NBA Jama, legendarne arkadne košarkarščine, kjer ekipi s po tremi igralci, ki imajo pretirano velike glave, tekmujeta v arkadni košarki, polni nemogočega frčanja po luftu in ognjenih zabijanj? In ki je bila navdih za NBA ter FIFA Street? EA Canada, avtorji odličnega NHL 09, se očitno ga, saj ni njihov 3 on 3 NHL nič drugega kot NBA Jam z golmanom in na ledu. Z orjaškimi beticami vred.



● Ko ima nasprotnik mega vratarja v golu, zadenejo le največji mojstri. Razen seveda, če poberemo super shot ali ikonico, s katero ga spremenimo v pritlikavčka :).

Najprej zbodejo v oči načini igranja – oziroma njihova odsotnost. Na voljo je zgolj navadni arkadni način s par osnovnimi nastavitvami. Izbiramo med rdečo in modro ekipo, ki ju napolnimo s po tremi izmed okoli štiridesetih znanih igralcev iz NHL. Ti se sicer razlikujejo po tem, ali so 'hitri', 'močni' ali oboje po malem, vendar dam takoj kupon za ocvrt sir v Rio ham-hamu tistemu, ki med njimi opazi dejansko razliko. Izbira pravih NHL-ekip bi bila bolj dobrodošla, ampak za desetaka, kolikor igra stane v Xbox Live Arcade ali Playstation Store, tega očitno ne moreš imeti. Kar malo smrdi, saj si EA lasti pravice za uporabo moštev in igralcev lige NHL.



● Zapretiravana rušenja igralcev so na dnevnem redu. So pa del strategije, saj lahko le tako dobimo naključni bonus, s katerim nato laže zadenemo. Ker kazni za grobo igro ni, se splača biti barbar.

No, pomembneje je, kakšna je akcija na ledu. Odgovor: solidna. Poleg enostavnega strela, podaje, naleta (body check), obrata, metanja po tleh in kraje ploščka s palico na desni gobici počiva intuitivni nadzor nad hokejsko palico, vzet iz NHL 09. Ta gibanje palice uskladi s premiki gobice in je naravnost čudovit. Amaterji se bodo zanašali le na strel in podaje ter občasno podiranje nasprotnikov, dočim bodo mojstri izkoriščali popolni nadzor nad pakom in finte, ki iz tega izhajajo. Globina seveda ne doseže večjega brata, saj je poudarek na hitrih akcijah, divjih strelih, živalskih rušenjih in, jasno, power-upih, ki jih poberemo, ko tekmecu kvalitetno preštejemo rebra. Ti so super strel, bananin olupek, zamrznitev nasprotnika, mamutski igralec s še večjo glavo, turbo pospešek, dvojni gol za ceno enega tvojega, pomanjšanje nasprotnega vratarja in povečanje svojega za ekstra meseno obrambo. Dotične arkadne neumnosti popestrijo akcijo, obenem pa niso tako močne, da bi lahko popolnoma spremenile potek igre.

Ni pa vse postlano s sanjami Wayna Gretzkyja. Najbolj moti obupen smisel za humor. Igra se stalno trudi biti komična, vendar ji to z idiotskimi zvoki ne uspeva najbolje. Nadalje bi lahko vsekakor dodali še kak način igranja, recimo turnir ali končnico. Dobro je imeti tudi par frendov na kavču, saj se drkanja proti računalniku zaradi povprečne umetne pameti dokaj hitro naveličaš, medtem ko se zadeva po spletu sicer igra lepo, vendar zares zaživi šele s tremi kolegi za eno konzolo. Na koncu pa se seveda moramo vprašati, če ne bi raje igrali kar NHLa 09 ...

Celokupno je 3 on 3 NHL kar zabavna arkada z dodelano nadzorno shemo. Ima sicer pomanjkljivosti, vendar je ustrezna za tiste, ki iščejo solidno multiplayersko športno arkado. Ali pa bi radi NBA Jam doživeli na ledu. ***Mefisto***

EA ● X360 / PS3 ● 10 EUR

SAVAGE MOON

Tole se sliši kot naslov za streljačino, vampirijado ali posebej vznemirljivo astronomščino, ob kateri ne bi sladko drnjohali pet sekund po zagonu. A namesto tega gre za dobri stari tower defence – strateško razporejanje stolpov, ki uničujejo valove sovražnikov, ko se ti po vnaprej določenih poteh valijo proti cilju. Playstation 3 ni brez predstavnic žanra, saj si lasti odlični Pixeljunk Monsters (Joker 176 ali id na stranki 4724). Toda čeprav Savage Moon le-temu ni dorasel, gre za v redu stolpščino, ki jo za relativno nizek strošek dobiš na Playstation Networku.

Izgovor za dogajanje je enostaven: na pustih rudarskih planetih braniš osrednjo stavbo pred insektoidnimi alieni, ki bi po vsej sili radi prišli do nje. Stavba je na enem koncu zaslona, luknje, iz katerih prihajajo tolovaji, na drugem, vmes pa sta dve vrsti terena – tak, na katerem lahko gradiš stolpe, in onak, na katerem jih ne moreš. Stolpov je kar nekaj vrst, od strojnic, ki učinkujejo tako na talne kot zračne cilje, prek možnarjev, laserjev in trosilnikov min do popravljalnih ter ojačevalnih. Podobno velja za beštijice, ki obsegajo majhne in hitre ter počasnejše, a bolje oklepljene, ne manjkajo pa niti oborožene, ki ti urno spremenijo stolpe v prah, če obrambe nisi dobro zastavil. Da jo, v zameno za pobite aliene dobivaš sredstva, s katerimi postavljaš nove stolpe (ne v nedogled, saj je količina omejena), nadgrajuješ obstoječe in raziskuješ nove. Prav tako lahko skozi preprost meni prirejaš moč stolpov, njihovo zaščitenost ali količino denarja, ki ga dobiš za pobite žverce. Seveda zvišanje ene od lastnosti zniža drugo ali obe. Valov je po trinajst in nivojev v kampanji dvanajst, poleg česar je tu še način vengeance, kar je drugo ime za score attack (preživi, kolikor dolgo lahko, in tako postavi rekord). Multiplayerja ni, takisto ne urejevalnika nivojev.

To sicer ni kul, kakor niso fine niti druge pomanjkljivosti. Med manjše neprilike spadajo ne ravno navdihnjena grafika in glasba, občasno počasni meniji, malce nerodna kamera (sčasoma jo ukrotiš) in vednoznovno siljenje k ogledu uvodnih preletov ter prihoda alienčkov izpod tal. Večja pa je dejstvo, da ti Savage Moon ne pokaže, kako se bodo valovi gibali, kar pomeni, da se moraš tega naučiti na težak način. Beri: ko vidiš, kaj te je fentalo, se naslednjič bolje pripraviš. Zaradi tega in zaradi splošnega dizajna stopenj igra daje manj taktične svobode pri razporejanju, saj sčasoma postane jasno, da običajno želi od tebe ugotovitev tiste najbolj prave rešitve na rovaš mnogih zgrešenih. Rešitev ponavadi vključuje dosti nadgrajenih možnarjev, je pa res, da te nenadni vpadi letečnežev hitro potolčejo, če pretiravaš. In, jasno, obratno.



● Čeprav je moč pogled svobodno vrteti, približevati in oddaljevati, bo zamorjeno nenavdihnjena zunanjost navdušila malokoga. Moč igre prav gotovo ni v njenih vizualijah.

A ravno od tu izvira privlačnost špilčiča. Študiranje, kako efektivno rešiti nivo, je resda kar težko, vendar je nagrajujoče. Predvsem zato, ker so stolpi in sovražniki raznoliki, nivoji dobro (vse bolje!) oblikovani, tempo pa akcijsko hiter, tako da moraš odločitve pogosto sprejemati v sekundah.

Če ti dogaja tower defense, gre na PS3 sicer najprej vzeti Pixeljunk Monsters. Ta nudi več globine in sodelovalni način. Toda Savage Moon za njim ne zaostaja toliko, kot bi si mislil po bledem vtisu začetnih svetov. Kasneje se špil razvije in luštno dopolni ponudbo na PSNju. ***Sneti***

FluffyLogic / Sony ● playstation 3 ● 10 $



● Zvrst stolpičastega branjenja baze se je razvila zlasti po zaslugi obilice brezplačnic spletnih predstavnic. V Google vpišeš 'tower defense game' ali 'tower defence game' in takoj bo pred tabo mnoštvo povezav do tovrstnih izdelkov, narejenih v Flashu.

NATIONAL GEOGRAPHIC PANDA

National Geographic bo izobraževalne vsebine odslej razširjal tudi v obliki iger. Panda za DS je eden prvih projektov in je namenjen osveščanju o tej ogroženi živalski vrsti. Za zgled si vzame Nintendogs in ti da v oskrbo medvedka, ki se mu sčasoma pridružijo še trije drugi. Kobacaja poimenuješ, ga kopaš, hraniš, čohaš in pojiš. Vsak dan dobivaš žepnino za kupovanje hrane, igrač in druge opreme. Sprva se zdi, da je denarja malo, a z novimi pandami so dnevnice večje. Poleg tega kmalu pogruntaš, da potrebe po blaznem zapravljanju ni. Očalarji so (vsaj v igri) skrajno nezahtevna bitja, tako da krmilne potrebe niso težava, spanja si pa itak sami vzamejo v izobilju. Za nameček trgovinske police z igračami in pohištvom kaj hitro izprazniš. Osnovni viri novih predmetov so tako darilca, ki jih dobivaš dnevno in s katerimi kosmatinom bogatiš lagodno življenje. Da ni vse v papcanju in drnjohanju, odnos z navideznimi ljubljenčki razširiš na učenje spretnosti. S potegi po zaslončku jim recimo pomagaš delati prevale, jih gugaš na gugalnici in paziš, da ne zdrsnejo s plezala.



Igralna prizorišča so tri: hiša, igrišče in grič z jamo. Dnevni ritmi se ravnajo po DSovi sistemski uri, kar se hitro naučiš zlorabljati.

Ljubkost je sicer neverjetna, ampak igro na daljši rok pesti resno pomanjkanje vsebine in globine. Povratnega odziva je malo in čeprav je živadi več na kupu, medsebojna interakcija ne seže dosti dlje od nerodnega prerivanja. Moji štirje zaspanci me niso presenetili praktično z ničimer. Samostojne igre v skupini mi ni uspelo videti, kaj šele dozorevanja in preokreacije. Je pa ta omenjena vsaj v kratkih zooloških člankih z lepimi fotografijami. Dnevno odklepanje robe sicer spodbuja, da se k špilu redno vračaš, ampak vsebine je premalo celo za ta skromni cilj. Ne rečem, saj se ti zgane srce, ko ti medvedji dojenček iz rok navdušeno cukne priboljšek ali ropotuljico. A žal so kratkotrajni navali toplih čustev praktično vse, kar igra nudi. Večplastja in različnih značajev iz Nintendogs ni opaziti, prav tako imaš s časom bolj malo občutka, da ljubljenčki kakor koli napredujejo.



Pande so dobrodušna bitja in zadovoljstvo kažejo z dajanjem darilc. Zbašeš jih lahko tudi v oblekice, v katerih so kot velikanski dojenčki.

Od pand sicer ni pričakovati treninga poslušnosti in agilitija, a vse skupaj je vseeno na preveč infantilni stopnji, da bi resneje očaralo kogarkoli razen najmlajših. Škoda, kajti od Nintendogs je preteklo dosti vode in potenciala je v tem žanru še mnogo. **60** ***Navi***
Namco Bandai ● DS

WARRIORS OF THE LOST EMPIRE

Frpjsko potikanje po ječah ima zaradi mnogih slabih predstavnic žanra dokaj negativen prizvok, a vseeno je v tem slogu narejenih kar nekaj odličnic, recimo Diablo. No, Warriors of the Lost Empire so vse prej kot ena teh. Izgovor za brezmožgansko realnočasovno klanje s kilavo kamero, ki se ne more odločiti med ptičjo perspektivo in pogledom od zadaj, je zgodba, ki se giblje med zgodovino, fantazijo in mitologijo. Poigravanje z vmešavanjem fantazijskih elementov v historični okvir zna sicer izpasti posrečeno (na misel pride igra Jeanne D'Arc), a je tu medlo in brezdušno. Kot plačanec prispemo v Antinopolis, kjer dobimo nalogo, da raziščemo izginotje vladarja Hadrijana in okupacijo mesta s strani hord nemrtvih in podobnih gnusob. Kdor od fabule pričakuje vsaj kanček izvirnosti in zanimivosti, bo bridko razočaran.
Po igralni plati je špil mešanica Diabla in God of War. Igramo sami z enim junakom ali s prijateljem v načinu ad hoc. Na izbiro imamo štiri klasične poklice, ki se razlikujejo le po kozmetični plati, saj ne glede na lik večino igranja tvori drkanje dveh knofov za napad in občasnega posebnega udarca. Ti porabljajo mano, ki se dokaj počasi obnavlja. Pod bridko sabljico padajo tipski okostnjaki, zlobni žužki, minotavri in podobna zalega, ki ji je znan en sam napadalni manever – približanje z udrihanjem. Niti toliko pameti ne premore, da bi se umaknila pastem v obliki orjaških nihal in osti sredi soban. Boleče očitno je, da moraš enako taktiko (oziroma odsotnost le-te) uporabljati tudi ti kot igralec, saj je blok za okras in pride v poštev samo v kaki šefovski bitki. Kljub temu se šefi od navadnih beštij razlikujejo le po velikosti in količini zdravja. Vse skupaj je umeščeno v enolične, kvadratne ječe, ki le doprinesejo k splošni duhamornosti. Poleg temnic je tu trg z zabojem, s katerim se opremljamo, vlagamo izkušenjske točke, menjavamo posebne napade/uroke (naenkrat lahko uporabljamo le štiri) in snemamo položaj. Edina kolikor-toliko solidna lastnost špila je nadgrajevanje orožarne, enostavnost gor ali dol.



Na levi strani zaslončka so bližnjice do predmetov, zgoraj desno pa je zemljevid. Slednji je zavoljo linearnosti in kvadratnosti terena oziroma labirintov precej nepotreben.

Warriors of the Lost Empire je tako žalitev za količkaj inteligentnega igralca in bojim se, da se bo skozi njenih deset ur generičnega mahanja po še bolj generičnih temnicah uspelo prebiti le največjim mazohistom. Še ena katastrofa v PSPjevi zbirki, kakršne si črna princesa gotovo ne zasluži! **32** ***Kavbojc***
Mercury Games ● PSP

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

Iga alias Kodži Igaraši je davnega leta 1997 s prelomno Symphony of the Night za prvi playstation postavil trdne nove temelje takrat že rahlo izžeti seriji srednjeveških akcijskih avantur in Castlevanio vrnil na pota stare slave. A od takrat je pretekel skoraj ducat let in Konamijeva koklja kljub mnogim liftingom znova začenja kazati gube.
Zaplet novega dela se vrti okoli enega od protivampirskih redov, ki v odsotnosti klana Belmontov skrivaj skrbijo, da večni sovrag Drakula ostane tam, kamor spada. Igramo kot Shanoa, bejba, ki so jo izbrali za nosilko tonamensko ustvarjenega orožja, dominusa. Vse pa ne gre gladko in dečvin vrstnik Albus jo užaljeno popiha z vsemi tremi deli le-tega, ob čemer Shanoa za nameček faše izgubo spomina. Na nas je, da obujemo njene škorenjce, dobimo orožje nazaj in se spomnimo, kako se naredi potico.
Sprva se stopnje v Ecclesiji nagibajo k starošolskim Castlevaniam, v katerih smo večinoma le hodili od leve proti desni in klali vse, kar se je znašlo vmes. Glede na Symphony of the Night in sodobnejše dele za DS (Dawn of Sorrow, Portrait of Ruin) se to zdi precej čudno. Tu se zgodba vrti okoli iskanja meščanov lokalne vasice, ki jih je Albus ugrabil in poskril po stopnjah. A nekje na polovici špila pride do mojstrsko izvedenega preobrata tako v zgodbovnem kot igralnem smislu. Tedaj si ne moreš kaj, da se ne bi namuznil ob spominu na prezrcaljen grad iz druge polovice SotN. Ravno to je najbolj kul. Prvi del sam po sebi bi izpadel kot korak nazaj, a kot celota vse skupaj deluje presenetljivo dobro, saj je mešanica premočrtnih stopenj na prostem in raziskovanja v drugem delu prijetna osvežitev. Škoda le, da bi znal špilavca, vajenega metroidnega raziskovanja iz novejših

Poluporabna kamera, zabiti in neoriginalni sovražniki, nenavdahnjena okolja ter enoličen knofodrk botrujejo resnično nevznemirljivim, ponavljajočim se bojem.



Tako sovragi kot ozadja so naravnost fantastičnega videza, animacija likov pa je na najvišjem nivoju.

delov serije, odvrniti od nadaljnega igranja ravno tisti prvi del, ki traja nekako šest ur. Kul ni niti, da nas začno vaščani, ko jih rešimo, pošiljati na stranske zbiralniške kveste. Dotični izpadejo kot umetno nategovanje igralnega časa, saj gre večinoma za tlačansko iskanje redkih predmetov. To v Castlevaniah sicer stalnica, vendar neobvezna, tu pa so naloge precej nujne, saj se le z njihovim končanjem dokopljemo do osnovnih uporabnih predmetov v vaški trgovini.



Združevanje glyphov botruje uzrtju takih spektakularnih razstrelitev na zaslonu.

No, v prvi ali drugi polovici se bo takoj počutil kot ledvička v loju vsakdo, ki je preigral kako 'Vanio za DS ali GBA, saj igralna osnova ostaja praktično nespremenjena. Vnovič je tu klasičen pogled iz strani, prisotni so elementi frpjk v obliki razvoja lika, tu sta lična, temačno risankasta podoba in simpatična glasba, le da je ta zdaj stopničko niže, kot smo vajeni. Ne gre niti brez pokemonskega zbiranja duš pobitih sovragov, čeprav v nekoliko predrugačeni obliki glede na Dawn of Sorrow. Duše dobivamo v obliki glyphov – simbolov in nam poleg uporabe navadnih ter posebnih napa-



Zunanje lokacije močno pripomorejo k svežini. Škoda le, da so večinoma preveč premočrtne.

dov, sprememb oblike in začasnega izboljševanja statistik omogočijo tudi doseganje sicer nedostopnih delov nivojev. Z njimi namreč letimo, se lepimo na magnetne palice, hodimo skozi zidove in podobno. Tokrat jih določamo vsaki roki posebej in to dvoročno vihtenje, pri katerem je vsaka roka vezana na svoj gumb, je všečna nadgradnja tepeža. Zlasti ker botruje spektakularnim posebnim napadom, pri katerih združimo oba glypha. Takšnih kombinacij je kar dosti in eksperimentiranje se obrestuje. Tokrat imamo poleg zdravja še energijo, ki se porablja z vsakim napadom in se hitro obnavlja, a pri težjih sovragih vseeno ustvari zahtevo po bolj taktičnem pristopu. Kar se zlobkotov tiče, je dosti recikliranja, a novih ne manjka in za praktično vsako vrsto sovražnika je treba ubrati drugačen pristop. Podobno velja za obračune z zajetnimi šefi, ki jih mestoma prav tako spremlja občutek že videnega. A celo veterane bo presenetila zahtevnost, kajti igra zna biti, zlasti pri šefih, nemarno zaguljena.

Order of Ecclesia je soliden špil, ki elegantno združuje staro z novim. Škoda le, da ga odličnosti stane ziheraštvo razvijalcev. Poleg vsega, zaradi česar je serija legendarna, se pravi izvrstnega vzdušja, raznolikega bojevanja in mešanja akcije, raziskovanja ter mozganja v obliki puzel (teh tokrat žal ni več kot za vzorec), se namreč vračajo stare zamere, na primer reciklaža sovragov in duš ter ignoriranje dotikljivega zaslona. Za nameček pa jo pesti še za začetnika neprimerna zahtevnost. Moramo res toliko čakati na prelomnosti v slogu Symphony of the Night? **79** ***Kavbojc***

Konami ● DS



Ja, bejbi, govori mi umazanije! Namesto da me pošiljaš na zoprne, tlačanske, zbiralniške kveste.

WOLFENSTEIN RPG

Po Doomu RPG smo torej dobili še eno mobilniško frpjko na temeljih prvoosebne streljanke. Razvijalci so vzeli sovrage, okolja, orožje in štorijo iz originala ter razširitev, si izmislili nekaj novih kujonov in vključili elemente domišljijskih vlog. Tako se med drugo svetovno vojno v vlogi zavezniškega komandosa znajdeš v skrivnostnem nacističnem gradu Wolfenstein, kjer naj bi švabski znanstveniki razvijali novo orožje, se bavili s kloniranjem in iskali smrtonosni gen, ki bi človeku omogočil ubijanje z jodlanjem.

Akcija je enaka kot v Doom RPG. Hoja po gradu je upočasnjena, beštij pa ne pobijaš tako kot v nažigačini, temveč potezno. Proti monstrumom se lahko braniš golorok, seveda pa so nacisti in okostnjaki veseli izdatne porcije nabojev iz raznih krepel, med katerimi se poleg tipskih znadejo tudi bolj eksotična, kot so metalec plamenov, Teslina puška in, mvavahaha, legendarno Kopje



Poleg klasičnih sovragov so se v Wolfi frpjki na novo znašli tudi zombiji s sekirami in s težkim orožjem opremljeni supervojaki.

usode iz pradavnega dodatka Spear of Destiny. Žok, žok. Običajni sovragi navadno ne predstavljajo življenjske nevarnosti, a vsake toliko časa uleti kak šef, ki ti zna sprašiti rit, Hitlerja in ostale kompanjone iz originalnega špila pa bodo nostalgiki iskali zaman. Dizajn stopenj je skorajda prezrcaljen iz izvirnega Wolfija, zato ne gre pričakovati miselnih orehov, ugank ali blaznega raziskovanja. So pa po gradu razporejeni nevtralni osebki, s katerimi se lahko pogovarjaš. Nekateri ti v zameno za cekin (ali, če so dobre volje, sami od sebe) ponudijo knjige, ki izboljšajo ali poslabšajo parametre, in druge predmete, ki ti pomagajo. Med njimi so injekcije, v katere lahko na posebnih štacjonih natočiš mešanice sumljivih tekočin. Različne kombinacije takih vbrizgov ti za določen čas podarijo posebne moči – povišan napad, boljša obramba, samostojna regeneracija). Ustvarjalci so nekaj domišljije vložili tudi v mini igro brcanja kure in igranje vojne s kartami, ki pa začneta hitro najedati in se večina zanju ne bo zmenila.

Wolfenstein RPG navduši s solidno igralnostjo, odbitim humorjem in raznolikostjo. Škoda le, da vas bo njegovih stopenj večina odigrala v kratkih treh urah in pol. **84** ***Jurec***

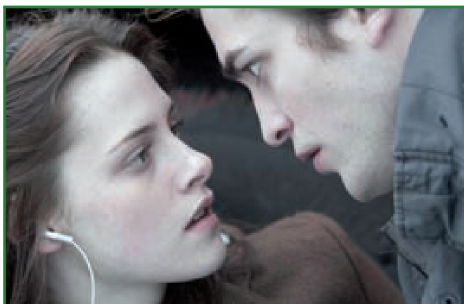
Electronic Arts ● java



S knjigami je treba biti previden! Ene učijo tehnik brcanja kur, doktor romani pa manjšajo pozornost.

TWILIGHT

Okrog Twilighta, najstniškega vampirskega niza, se kreše. Na eni strani so zadovoljne (predvsem ženske) horde, ki knjige pogoltnejo na mah in si užitka ne pustijo motiti. A glasni so tudi nasprotniki, saj Somrakovo priljubljenost zaradi očitnega pomanjkanja umetniške vrednosti jemljejo skoraj za osebno žalitev. Razumeti je moč oboje. A neizpodbitno je, da bukvice kljub napakam znajo pritegniti, zaradi česar so tudi našle mesto v našem črkožerju. Malo pravljičnega in ravno prav poenostavljenega sladu poživi siv vsakdan, čeprav imaš potem nekaj slabe vesti.

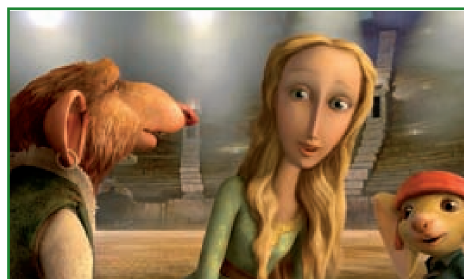


Na režiserskem stolu je sedela Catherine Hardwicke. Tudi tu se je odločila za veliko snemanja iz roke, podobno kot pri svojem prvencu Thirteen.

Film, iz katerega naj bi podobno kot pri Potterju vzniknila cela dinastija, je zato kul dopolnilo knjigam, bi se pa snov verjetno bolje prodala nadaljevanki. Neokuženih sicer ne bo prepričal, še manj tistih, ki šundasto Stephenie Meyer odločno zavračajo. A to je šlo pričakovati. Tako kot knjiga se platenska verzija ukvarja z zbliževanjem najstnice Belle in krvosesa Edwarda, ki je ujet v telo sedemnajstletnika. Punca se vanj zagleda, ko zamenja šolo in se iz sončne Arizone preseli k očetu na deževni sever ZDA. Edward pripada vampirski družini Cullenovih, ki zakrinkani živijo med ljudmi in svojo prehrano omejujejo na divjad. Vampirski vegiji, hehe.
Čeprav film vsebuje nekaj nujnih prilagoditev, se drži Meyerjine vizije in vzbuja podobne občutke. Bellina introvertiranost in stvarnost sta vzeti naravnost iz predloge, zato Kristen Stewart nekam toge igre niti ne očitam, čeprav bi malo več žara vseeno lahko bilo. Sploh v kombinaciji z Robertom Pattinsonom, ki je s svojim nenavadnim obličjem kar dober Edward. Dehtečega sira je drugače na pretek, vključno z dawsonskim lazenjem skozi okna, guganjem v krošnjah dreves in maturantskim plesom (res zrela gorgonzola). Da ni vse mehurčkasto in da manj potrpežljivi ne zaspijo, imajo nomadski vampirji na platnu več veljave in nastopijo prej ter očitneje kot v knjigi. A kljub razgibanemu vrhuncu je akcijski del filma samo začimba, saj gre predvsem za najstniško ljubavno dramo. Proračun je bil za fantazijsko zvrst relativno nizek in posebni učinki so omejeni na nekaj frčanja na žicah, barvne kontaktne leče in mnogo šminke ter svetlega pudra. Stranske igralce so potegnili iz manj znanih logov, so pa podporni liki z izjemo Bellinega fotra (Billy Burke) nakazani in še ne zaživijo povsem. Sploh lačni smo Alice, ki jo igra Ashley Greene. Podobno obete daje Taylor Lautner v vlogi Jacoba Blacka, kjer bomo gotovo na svoj račun prišli v prihodnjih delih.
Ti so zagotovljeni, saj je Twilight kljub mešanim kritikam blagajniška uspešnica. Drugi del, New Moon, je napovedan za jesen, Eclipse pa za leto 2010. ***Navi***
Punce svoje moške že ženejo v kino. Tik pred izidom sta tudi DVD in modr'žarek.

THE TALE OF DESPEREAUX

Povest o Despereauxu je nenavadna v obeh oblikah: na papirju in na platnu. Knjižno predlogo, nekakšen sodoben spoj elementov mnogih klasičnih pravljic, je napisala Kate DiCamillo. Dober prevod z izvirnimi ilustracijami Timothyja Basila Eringa je na voljo tudi v naših knjigarnah.
Govora je o drobnem, a neustrašnem miškolinu Despereauxu, ki ga njegovo ljudstvo prav zaradi poguma in zvedavosti izobči. Zraven spremljamo še dva posebneža s hrepenenjem po bolj obsijanem prostoru pod soncem. Podganec Roscuro spomni na Remyja iz Ratatouilla, saj mu robato življenje v temi in pomijah ni pogodu. Dodatno ga muči odgovornost za nesrečo z daljnosežnimi posledicami. Med gostijo je namreč padel v kraljičin krožnik juhe in reva je od strahu umrla. Tragedija je deželo, s kraljem in kraljično Fino na čelu, zavilo v hromečo žalost. Na oder zakorači še tretja izgubljena duša, grajska dekla Minka Svinjka, ki sanjari o tem, kako bi nekoč postala princesa. Niti zdaj na stvaren, zdaj na zafrkljiv način povezuje vsevedna pripovedovalka.
Naše kinohale sta obiskali tako izvirna kot sinhronizirana različica, ki je vredna vseh pohval. Despereauxa je od Matthewa Brodericka prevzel Gašper Jarni, medtem ko je Dustina Hoffmana pri Roscuru nadomestil Sebastijan Cavazza. Za podganjega vladarja so izbrali Pavleta Ravnohriba, za naratorko pa Polono Juh (v izvirniku Sigourney Weaver). Pri princesi so hermionasto žgolenje Emme Watson zamenjali s čistejšim glasom Nine Klun. Zaradi tega lik deluje bolj odraslo, kar se kljub zgodbovni nedoslednosti k stiliziranemu obrazu dobro poda. Od vseh najbolj navduši odlična Nataša Tič Ralijan, ki Minki vdihne potrebno mešanico preproščine in poniglavosti.

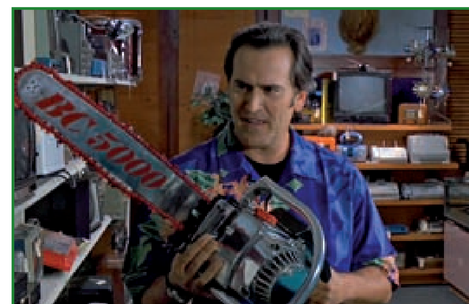


Podoba je visoko stilizirana, sploh pri osrednjih junakih. Omembe vreden je še francoski kuhar s svojim sadno-zelenjavnim kolegom.

Poskuse večplastja je sicer najti pri vseh likih, saj je vsaka od zgodb na svoj način trpka. Ker se močno prepletajo, je fabulativni tok kar zamotan. Vseeno je knjižna verzija poleg nekaterih vsebinskih sprememb od filma opazno krutejša in temačnejša, pač po vzoru neizprosnih Andersenovih ali Grimmovih pravljic. Ponudi tudi razlago, zakaj ima mišjak tako 'obupano' ime, kar iz risanke izpuhti. A čeprav na platnu ni sekanja repov in v čutnem smislu prevlada vzhičenost nad otroško prisrčno podobo, to ni material za najmlajše. Zrelejši bodo imeli od animiranke več, čeprav jim ne bo ušlo, da nima dovolj moči za vreden sporočilni ognjemet in zaradi preobilja podštorij preveč zvodeni. No, iskanje luči v svetu teme, kakor obrabljeno zna biti, je tu dovolj neobičajno, da ne ostaneš ravnodušen.***Navi***
Desperojevi podvigi se v kinodvoranah še vrtijo, a pohitite, ker je film v iztekanju.

MY NAME IS BRUCE

Spoofi, parodije s posnemanjem, so stalnica med grozljikami, zlasti na področju neodvisnih izdelkov. Dosti je pač nadebudnih režiserjev, igralcev in scenaristov, ki bi se radi ponorčevali iz klišejskih filmov strahu & srha, saj se globoko v sebi zavedajo njihove neumnosti – hkrati pa se jim na tak način poklonili, saj so vanje zaljubljeni. A kdo je bolj upravičen do tega, da snema spufe, kot je Bruce Campbell, zvezdnik kultnih subkulturnih B-mešanic kurjega poltu in smeha Evil Dead? Raimijeva trilogija Zlobnih mrtvecev, zlasti njen prvi del iz 1981., se že sama po sebi zafrkava iz žanra. My Name Is Bruce pa se dodatno heca na račun nečesa, kar je samo po sebi pretežen štos.



Motorna žaga je malodane obvezen artefakt vseh črevastih grozljivk, od Teksaškega pokola do Evil Deada. Pojavi se v Resident Evilih in seveda ne umanjka v My Name is Bruce.

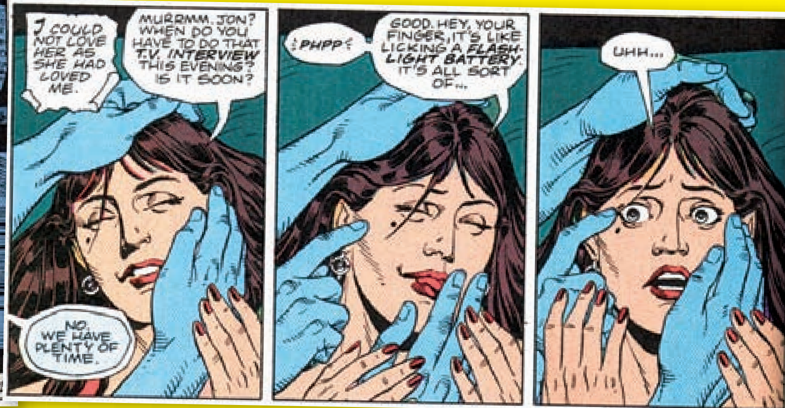
Campbell, ki je filem režiral in v njem igra glavno vlogo, nastopi kot napihnjen, zapit igralec, ki ravnokar dokončuje Cave Alien 2, ki ni vreden plastike, na katerem bo bival v videotekah. Tip je gobčna zguba, ki mu odrski delavci ščijejo v flaše za vodo in mu agent kavsa bivšo ženo – ki pa najde smisel obstoja, ko ga prebivalci kmetavzarskega rudarskega mesteca Goldlick prosijo, naj jih odreši pošasti. Težava je Guan-di, starodavni kitajski bog vojne, ki na podlagi starodavnega prekletstva (na plano ga kajpak izpustijo najstniki, ki hočejo fukati na pokopališču) hara okrog in reže folku glave. Campbell misli, da je vse skupaj štos, in se kosmatojajčno loti naloge, pri čemer ne umanjka pecanje lokalne milfice (Grace Thorsen) in čvek z njenim sinom, ki je njegov največji fan. A ko Bruce ugotovi, da zadeva ni šala, jo pobriše kot brucka iz najbolj zloglasnega internata v državi. Bo našel cojones, da se vrne? Bo fental demona? Si bo privoščil prsato piško? Ali pa bo stisnil rep med noge in namesto, da bi se prelevil v resnično osebo, ostal večni najstnik?
Koga briga. Za razliko od nekaterih parodij, ki posedujejo dosti globine, recimo Monty Pythonov, je glavna naloga My Name is Bruce stresati dukovsko zabavne enovrstičnice in pitati ljubitelje filmov Evil Dead oziroma grozljivk na splošno s premnogimi referencami. Če ne čislaš žanra IN (ne ali, IN) ti Zlobni mrtveci niso povšeči, tu ne boš našel ničesar zase. Poleg tega bodo tudi fani imeli za povedati kako pikro, saj nivo kakovostnega smeha ne doseže kakih Tenacaious D in the Pick of Destiny, Grandma's Boy in 40 Year-old Virgin. Preveč na prvo žogo in enostaven je dostikrat humor, pa zastonjskega brizganja krvi & črev je nekam malo. A vendarle bo v njihovih očeh My Name is Bruce pretežen uspeh, ki se mu že obeta nadaljevanje, My Name is Still Bruce. Itak. ***Sneti***
Železna čeljust, enovrstičnice in tofu strašijo po devedeju ter, ne moreš verjeti, blu-rayu.

Quis custodiet ipsos custodes?

REDARJI



Konec je blizu. Ura pogube kaže pet minut do polnoči. Ulice so podaljšek kanalizacije, iz rešetk odtočnih kanalov pronica kri, ki poplavlja ceste. Lajdre, politiki in bralci farbovitega magazina sredi nakopičene svinjarije dvignejo pogled ter zavpijejo: "Bomo v pričujočem članku izvedeli o kultnem stripu Watchmen, avtorju Alanu Mooru in prihajajočem istoimenskem filmu?" Case se zazre navzdol in zašepeta: "Da."



● Alan Moore, ki od časa do časa rad postreže s kako pikro izjavo, je nekoč dejal: "Življenje ni razdeljeno na žanre. Je zastrašujoča, romantična, tragična, komična, znanstvenofantastična, kavbojska detektivska novela. S ščepcem pornografije, če imaš srečo." Ali, z eno besedo, Watchmen.

V zadnjih dvajsetih letih si je mukoma izborilo svoj kotiček pod soncem dosti modernih medijev, ki jih je splošna javnost do nedavnega imela za skrajno otroške in nezrele. V naraščajočem delu parabole so igre, tesno za petami so jim risanke. Še o fantasyju in znanstveni fantastiki lahko človek spregovori, ne da bi se izza ovinka usuli kmetavzarji in nanj kazali s prstom med smejanjem v fris. Za kompleksom manjvrednosti pa, zlasti v naših logih, še vedno trpijo tradicionalni ameriški stripi, v katerih nastopajo superjunaki. Je sploh moč s čisto resnim izrazom na ksihtu jemati rešimože in rešižene, ki se proti kriminalu in za pravico borijo v pajkicah in tesno oprijetih kostumih, se sprašujete? Pa še kako, se glasi odgovor. Da je tako, sta med prvimi že sredi osemdesetih dokazala Alan Moore in Dave Gibbons, britanska avtorja grafičnega romana Watchmen, ki še danes velja za bržkone najbolj prelomno delo v branži.

Moorov zakon

Ko so ga leta 1970 iz srednje šole v rodni Angliji izključili zaradi razpečevanja droge LSD, si Alan Moore najbrž ni predstavljal, da ima pred seboj bleščečo kariero v industriji, kjer tekst počiva v ličnih grafičnih balončkih. Koncem sedemdesetih se je po težavnih začetkih izkazal predvsem kot striparski scenarist, saj je dokaj rano ugotovil, da mu v roko bolj kot umetnikov čopič sede osnovni pisateljski pripomoček. Širšo slavo mu je na začetku osemdesetih sicer prinesla šele objava znamenitega V for Vendetta, ki ga, če drugače ne, bržkone poznate zavoljo istoimenskega filma bratov Wachovski z Natalie Portman.



● **Dlakava pošast iz močvirja!!! Ne, saj ne. Dasiravno se oblači kot klošar in je videti, kot bi bil na smrtni postelji, Alan Moore nosi komaj pet križev in pol.**

Moorovoa popularnost na domačih tleh je hitro privedla do tega, da so ga takrat zapazili glavarji legendarnega čezlužniškega založnika DC Comics, in ni minilo dosti tednov, ko je Alan v njihovih pisarnah že nadomestil scenarista okultno-grozljive serije Swamp Thing. Moore je v zamirajočo papirnato niziko vlil golido prepotrebne kreativnosti, s čimer si je pridobil spoštovanje vodilnih. Ti so nato odprtih denarnic pričakovali dan, ko bo kocinasti umetnik za tvrdko ustvaril kaj povsem samosvojega.

Želje mecenov so na srečo sovpadale z avtorjevimi. V letih ameriškega bivanja je Moore še podrobneje študiral superjunaško zapuščino in uvidel, da rešimožje pod tunikami skrivajo obilo neizkoriščenega potenciala. No, po

naporni izkušnji z Močvirnatim stvorom, kjer ni imel prostih rok, se s serijskim pripovedništvom ni hotel več ukvarjati. Zahotelo se mu je, da bi ustvaril povsem sveže vesolje, kjer bi bili superjunaki neobremenjeni z zgodbami, ki so jim jih na pleča predhodno položili že drugi avtorji. DCjevci so se z Moorovo nakano v temelju strinjali, niso pa mu dovolili, da bi si sposodil odrabljene like preminule striparske hiše Charlton. Nič zato, Moore je ustvaril svoje, pri tem pa se je močno zgledoval po junakih omenjene. Na pomoč mu je priskočil prijatelj in umetnik Dave Gibbons, ki se je izkazal za somišljenika ter idealnega sodelavca za dokončno uresničitev nove superjunaške vizije. Septembra leta 1986 je tako naposled izšlo prvo poglavje grafičnega romana Watchmen. Širom Amerike je strip odjeknil kot jedrska bomba in dve leti kasneje prejel prestižno Hugovo nagrado za literaturo. Alan in Dave sta slavila.

Kasneje so v Moorovi karieri, poleg avtorstva številnih mojstrskih epizod za priznane superjunaške striparske franšize, sledile še druge uspešnice. Med njimi From Hell in The League of Extraordinary Gentlemen. A plodno sodelovanje z DC Comics se je na koncu osemdesetih prekinilo zavoljo kreganja okoli avtorskih pravic. Vsled tega je Moore, ki sicer slovi kot neoporečen čudak in človek z radikalno liberalnimi pogledi na svet, do stripovske industrije razvil zapleten ljubezensko-sovražen odnos, čeprav vere v papirnat medij ni izgubil. Filme, ki so jih posneli po njegovih umotvorih, prezira iz dna duše, v zadnjem obdobju pa se bolj kot s stripi ukvarja s književnostjo, poezijo in, heh, čarovništvom ter poganskim čaščenjem starodavnega kačjega božanstva. Čisto zares, čeprav skrajno neresno, kot sam pravi :).

Brezno tudi gleda

Stripovski Watchmeni so v svojem najširšem pomenu superjunaška politična drama s pridihom detektivke. Moore in Gibbons nas preselita v alternativen New York iz leta 1985, kjer je ameriška vlada, zdaj pod vodstvom že tretjič zapored izvoljenega predsednika Richarda Nixona, pred osmimi pomladmi prepovedala ulične aktivnosti zamaskiranih junakov. Izvirni heroji v smešnih cotah (Dollar Bill, Mothman, Hooded Justice ...) so se prvič pojavili v obdobju druge svetovne vojne ter, združeni pod imenom Minutemen, z ulic vehementno čistili kriminalno zalego. A začetna naklonjenost javnosti je spričo nasilja, rabe nečloveških protizločinskih metod in številnih škan-



● Dave Gibbons v avtorskem paru igra vlogo dobrega policaja. Medijem je naklonjen, film je požegnal.



● Upanje na prevod v materinščino je utopično, se pa običajna angleška izdaja Watchmenov sem pa tja pojavi v večjih slovenskih knjigarnah

ČUVARSKA OZIMNICA

Watchmen so že dalj časa na razpolago v obliki cenene bukve, v kateri je dvanajstero poglavij stripa zbranih na nekaj več kot štiristo straneh. Najbolj gorečim pristašem grafične novele je sicer namenjena pregrešno draga edicija Absolute, titanska knjiga s trdimi platnicami, ki se poleg kvalitetnejšega papirja ter boljših barv pohvali s papirnatim dodatkom na koncu. V njem nas avtorja z besedo in sliko preselita v zakulisje svoje mojstrovine, še bolj v detajle geneze stripa pa se spušča Gibbonsovo delo Watching the Watchmen. Čudo na devedeju, The Complete Motion Comics, je po drugi strani namenjeno polpismenim lenuhom, ki bi si strip v napol animirani obliki želeli ogledali na TV-zaslonih. Slično pestra je ponudba, vezana na film. Za zbiratelje in estete je zlasti priporočljiva fotografska knjiga Portraits, najboljše pa seveda šele pride. Začetkom aprila na devedeju in modr'ploščku izide Tales of the Black Freighter, risanka, ki bo ponazorila dogodke iz istoimenskega stripa. Tega ga znotraj samega stripa Watchmen bere – in mi z njim – eden od stranskih likov. V film je zaradi dolžine ni šlo tlačiti in kdo ve, koliko in katere dodatne bonbončke je režiser Snyder prišparal za director's cut. Ter za kasnejšo ultra najbolj vseobsegajočo inačico, ki se bo v štacunah skupaj z ostalimi ploščkovnimi izdajami pojavila predvidoma jeseni.



Najbolj srečni med vami bodo z rajanjem lahko pričeli že v kratkem, kajti farboviti magazin vam v sodelovanju z distributerjem Karantanija Cinemas podarja modni kapucasti majici, sončna očala in ročno uro, ki jih krasijo motivi iz filma Varuhi. Vse, kar vam je storiti, je, da na joker@joker.si do konca tega meseca pošljete odgovor na sledečo zagulje-no pitalico: **kako je ime superjunaku preminule založniške hiše Charlton, ki je Mooru rabil kot predloga za lik Comediana?** Pozor, neznalce bo Dr. Manhattan kaznoval s teleportacijo na Mars!



THE COMEDIAN

Cinični in brutalni Edward Morgan Blake je edini še aktivni član prvotne herojske grupe Minutemen, ki se ji je pridružil kot najstnik. Prepoznaven je po cigari in smeškasti znački, ki jo nosi, dokler ...



NITE OWL

Za razliko od velike večine ostalih zamaskirancev se Dan 'Sova' Dreiberg bolj kot na telesno pripravljenost znaša na lastne tehnološke gizme. Nasedil je prvega Nite Owla, Hollisa Masona.



OZYMANDIAS

Postavni svetovni tajkun Adrian Veidt uživa ugled domnevno najpametnejšega človeka Zemlji. Vzornika ima v Aleksandru Velikem, spremlja pa ga Bubastis, genetsko modificiran ris.



DR. MANHATTAN

Po tistem, ko ga je nesrečen laboratorijski pripetljaj spremenil v vsemogočno plavkasto prikazen, je Jon Osterman postal simbol ameriške velesilnosti. Lastnoročno je končal vojno v Vietnamu.



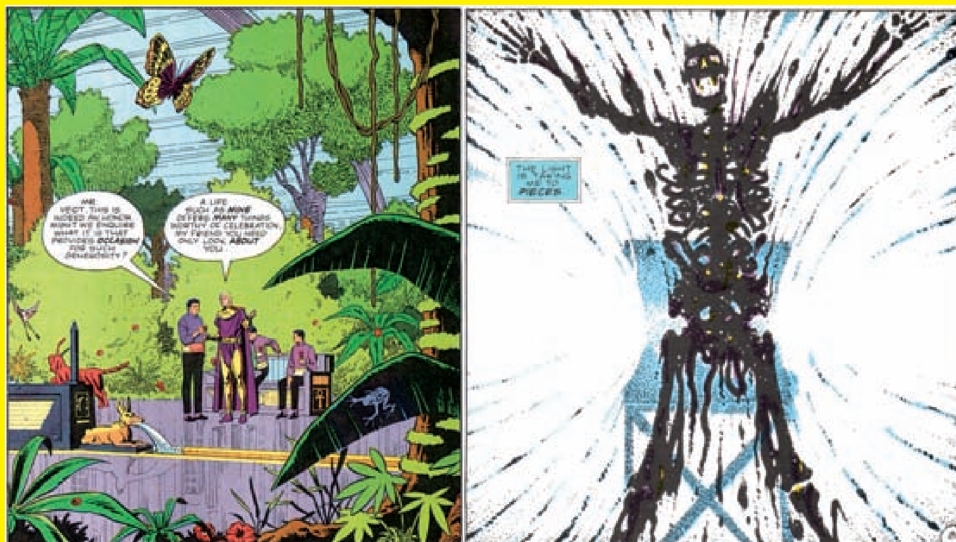
SILK SPECTRE

Manhattanova priležnica, senzualna Laurie Juspeczyk, je do leta 1977, ko so oblasti s Keenovim zakonom de facto uničile gibanje uličnih vigilantov, sledila stopinjam matere Sally Jupiter.



RORSCHACH

Ekstremistični Rorschach ne pozna moralnih sivin, tako kot jih nima njegova črnobela krinka. Nadimek je dobil po istoimenskem psihološkem testu za določanje osebnostnih lastnosti.



● **Dasiravno je Moore v scenariju določil skoraj vsak element stripa, Gibbonsovih zaslug ne gre spregledati. Njegovemu prefinjenemu rokovanju s svinčnikom – stripovski kameri – se gre zahvaliti, da imamo v Watchmenih kljub redkim akcijskim scenah in miriadi dialogov vseeno kaj videti.**



dalov, povezanih z zasebnim življenjem paznikov, v naslednjih desetletjih postopoma poniknila. Prvo generacijo pouličnih mož in žena postave je nasledila druga, ki pa je bila hkrati zadnja. Množični protesti, policijske stavke in novi zakoni so nekdaj priljubljene heroje prisilili, da so svoje kričeče oprave obesili na klin in se, eni bolj, drugi manj, umaknili v normalnost modernega vsakdana. Adrian 'Ozymandias' Veidt si je po karieri vigilanta zgradil poslovni imperij svetovnih razsežnosti. Edward 'Comedian' Blake je nasilno poslanstvo nadaljeval pod nadzorom vlade, enako kot mična Laurie 'Silk Spectre' Juspeczyk in njen nadnaravni ljubimec Jon 'Dr. Manhattan' Osterman. Dan 'Nite Owl' Dreiberg živi osamljeno življenje in se preživlja s pisanjem zooloških člankov. Edini, ki vztraja pri starošolskem opravljanju junaškega 'poklica', je obsedeni Rorschach. A stvari se zanj in za ostale zapletejo, ko neznani prestopnik brutalno pokonča postaranega Komedijanta. S tem sproži plaz dogodkov, ki obe hladnovojni velesili, ZDA in SZ, pahnejo tik do nuklearnega holokavsta. Zveni intrigantno, kajne? Odkrivanje skrivnosti štorije Paznikov je za bralca zanimivo že samo zase. Toliko bolj razveseljujoče pa je, da okvirna fabula predstavlja le enega od slojev kompleksne strukture Watchmenov. Pod površino pedantno zgrajenega univerzuma grafičnega romana je Moore zakopal toliko vsebinskih plasti, da jih ob prvem branju težko odkriješ polovico. Varuhi si lastijo navdušujočo tematsko vseobsežnost in odraslost, ki je v superjunaških striparskih produkcijah prava redkost. Istočasno so akcijska pustolovščina, resnobna analiza sodobne družbe, zajebantska kritika desničarske politične struje, apokaliptična srhljivka in parodija superjunaške zvrsti, s tem pa samih sebe. Na eni strani so kratkočasni kot lahkotna romantična komedija, na drugi ep, prežet s simbolistiko. Na tretji so filozofski traktat, na naslednji klasična noir kriminalka. Včasih pa so, kot vsaka stvar, tudi dolgočasni.

Skoraj magično je, da je ob uporabi zvrhane karjole naprednih, v stripovskem mediju nepreizkušenih prijemov (strip v stripu, leposlovni vložki med poglavji, raba grafične in pripovedne simetrije, reference, simbolistike in ironije ...), Mooru in Gibbonsu uspelo ustvariti navzven vsakomur dostopen roman v slikah, ki ga je moč brati in razumeti na dosti različnih nivojih.

Ob vsem tem pa se je bradatemu striparskemu geniju z njim posrečila še izvirna namera dekonstrukcije superjunaškega žanra. Te prvine se Moore posluži kot orodja, s katerim skozi prizmo realizma razsvetli ter razgali obraze in osebnosti, ki jih skrivajo maske. S tem v nas spodbuja trezno razmišljanje o smiselnosti obstoja pazniške kaste. Kdo bi dejansko lahko bili ljudje, ki bi se zbujali sredi noči, si nadevali krinke in se na ulicah izpostavljali nevarnosti? Zakaj bi kaj takega sploh počeli? Iz čiste človekoljubnosti? Ali nemara le zato, da bi zadovoljili nizkotne potrebe svojih temnih, sociopatskih jazov? In če je tako ... Kdo bo zdaj in v prihodnosti pazil na paznike *(Quis custodiet ipsos custodes)*? Kdo nas bo obvaroval pred hudim, če si zaščitniki ljudstva, z izjemo enega, sploh ne lastijo nadnaravnih sposobnosti? Če so pod tunikami enako ranljivi, zmotljivi, nepopravljivo človeški, majhni in nemočni kot običajni smrtniki?

Watchmeni so dandanes morda nekoliko manj prelomni kot ob izidu, saj so vmes navdihnili nešteto podobnih, dasi brezčasni mojstrovini Moora in Gibbonsa nedoraslih posnetkov. Toda ako bi radi z lastnimi očmi in umom podoživeli trenutek, ko so ameriški stripi iz pubertete dokončno stopili v obdobje odraslosti, vam drugod ni treba iskati.











● **Redarjev se je med holivudskmi veljaki dolgo časa držal glas, da jih zavoljo dolžine in zapletenosti ni moč dostojno prenesti na veliko platno. Warner in 20th Century Fox sta med štafetnim podajanjem filmskih pravic projekt poskusila obuditi več kot enkrat, a brez vidnih rezultatov. Puško je v koruzo svoj čas vrgel celo priznani režiser Terry Gilliam. Ava, Snyder.**









● V premiernem čezlužniškem kinodvoranskem vikendu so Čuvaji pokrili 55 od 150 milijonov dolarjev filmskega proračuna. Fenomenalna viralna oglasna kampanja na strani *www.thenewfrontiersman.net* je očitno dosegla svoj namen. Med čikpavzo oddeskajte tudi na *www.minutemenarcade.com/uk*.

Filmski Varuhi

No, fane zanima samo eno: bo dolgoletno pričakovanje filmske priredbe končno poplačano? Brez skrbi, saj ni greh reči, da se bodo Varuhi, ki v naših kinih štartajo 19. marca, vpisali v zlato knjigo superjunaških muvijev. Globok vtis pusti že fantastična (po)-uvodna sekvenca, kjer nam režiser Zack Snyder (300, Dawn of the Dead) ob nadmočni glasbeni spremljavi Boba Dylana vzdušno predstavi geste prve generacije zamaskiranih junakov. Slutnjo, da je mladi cineast po vizualni plati zadel stripovsko žebljico na glavico, dalje potrdi obnašanje šesterice glavnih oseb, ki ne sodijo v prvo hollywoodsko ligo. Jackie Earle Haley bi le stežka lahko uprizoril bolj pristnega, surovega, nasilnega in brezkompromisnega Rorschacha, vse pohvale pa gredo tudi Billyju Cordrupu, ki se je žrtvoval v vlogi človeškega modela za računalniško animiranega Dr. Manhattana. Jon zasije v vsej svoji nagi veličini, vključno z <nujno hihitanje v kinodvorani> obveznim modrim otepačem. Jeffrey Dean Morgan se je v cote morilskega stroja Edwarda Blaka vživel do zadnjega otožno-sadističnega nasmeha. Po nekoliko sramežljivem začetku se izkaže tudi Patrick Wilson v batmanski opravi Nite Owla, dočim sta najšibkejša člana moštva Matthew Goode (Adrian Veidt) in Malin Akerman. Pri prvem gre obžalovati predvsem to, da mu je Snyder glede na pomembnost vloge namenil premalo nastopalnega časa, dočim Laurie Juspeczyk iz kosti in kože dostavi nekoliko preveč preračunano in neizrazito igro. No, ker nastopa v tesno oprijeti oblekici, pokaže jozeljne in se velikodušno daruje v malodane pornografski fuk sceni, ji igralske zadostnosti opravičimo.

Nadalje je količina truda, ki so ga snovalci filma vložili v kostume, prirejene sodobnosti, scenske elemente in oblikovanje zatohlega, depresivnega newyorškega okolja na prelomu fiktivnih osemdesetih let prejšnjega stoletja, enostavno ganljiva. Nite Owlov brlog, Adrianovo polarno zatočišče, mestni zapor, vojaška baza, kjer se Dr. Manhattan igra z atomsko fiziko, restavracija Gunga Diner, televizijski studio – sorodnost s stripovskimi lokacijami je impresivna. Od količine detajlov in skrivnosti (easter eggs), ki so jih avtorji poskrili v scenska ozadja, pa boli glava. Oboževalci stripa si ne boste mogli kaj, da ne bi z odprtimi usti često opazovali sistematičnosti, s katero so na filmski trak preslikali stran za stranjo stripovskega albuma ... Razen seveda onih, ki jih niso. No, da v spektakel, ki sicer traja dve uri in štirideset minut, ni bilo moč stlačiti vseh sestavnih delov stipa, je razumljivo.

Že bolj bo šlo marsikateremu zagrizenemu čistunu v nos, da si je režiser dovolil spremeniti konec po obliki, če že ne po poanti in nauku. Najhudeje pa se bodo mnenja kresala okrog dejstva, da se Snyderjeva režija občasno kar preveč naslanja na stripovski prikaz dogodkov, medtem ko se zdi, da bi bilo za potrebe tekočnosti in razumljivega podajanja globoke nelinearne zgodbe bolje, če bi režiser krenil vsaj malo po svoje. Toda, heh, po drugi strani se mu tako početje ni docela obrestovalo pri upočasnjenih akcijskih vložkih. Ti so sicer skrajno nasilni, krvavi in tepežkarsko razburljivi, a v primerjavi s stripovskimi scenami skoraj preveč poudarjeni. Zato se junaki v njih zdijo malo bolj 'super' in malo manj človeški, kot v resnici so, saj supermanskih moči po izročilu stripa nimajo. V filmskih Watchmenih pa se zaradi velike kompresije kadrov in neizogibnega skakanja iz ene (stripovske) scene v naslednjo porazgubi tudi del rahločutne, mojstrsko prepletene sporočilnosti, s katero smo nagrajeni ob pozornem branju romana v slikah.

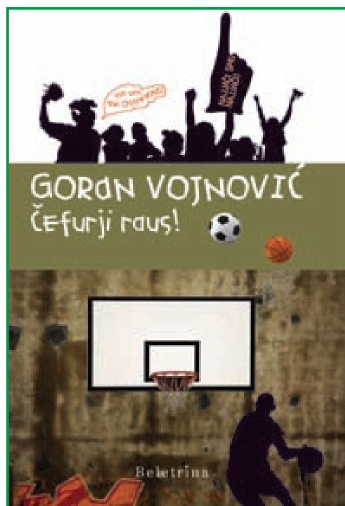
A vendarle so kinematografski Varuhi odlična priredba, ki bo bržkone zadovoljila večino ljubiteljev papirnate verzije razen največjih zatežencev. Te bo morda prepričal pol ure daljši režiserjev rez, ki ima na blurayju iziti poleti. Je pa primernost filma za naključne gledalce vseeno pod vprašajem. Oni, ki se bodo na podlagi trailerja v kino odpravili z mislijo, da jih čaka nekaj podobnega X-Men, znajo biti razočarani. Watchmen so pač heroji druge sorte.



● Od leve proti desni, kot se za fotografijo spodobi: Silhouette, Mothman, Dollar Bill, prvi Nite Owl, Captain Metropolis, mladi Comedian (spodaj), prva Silk Spectre in Hooded Justice.

Goran Vojnović: ČEFURJI RAUS!

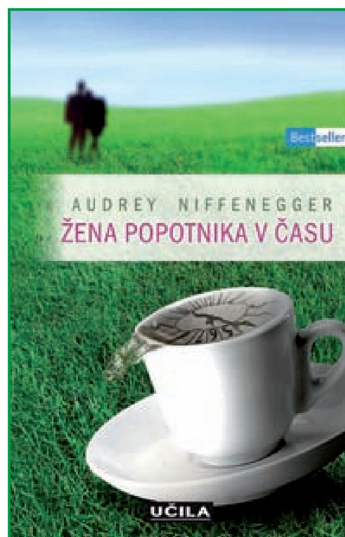
Fužine so najbolj gosto naseljen kvadratni kilometer v Sloveniji, saj se tam gužva od oka dvajset tisoč stanovnika. Ve se, kakšna populacija to je. Čefurji, vendarle. Tisti ta geografski. Rulja od Vardara pa do Triglava (le da nihče več nima pojma, kje in kaj Vardar je – tamo nekdje bogu iza nogu). V zelo starih časih je bila ta Little Jugoslavija vzoren prikaz bratstva i jedinstva. Hasanagići, Karađorđevići in Damjanovići so bili komšije in vsi skupa so pili kafu v Sladkem grehu, ki ga je fural Audi Setki. To so bile Fužine prije rata. Danes je situacija drugačna. Teofiki, Pištoljevići i slične legende so v čorkah, nacionalizem, ki je šel prej le v smeri Slovenec – čefur, pa je zdaj vseprisoten in Kranjci smo iz njega pravzaprav izvzeti. Kaj pa mi vemo za te četniške, ustaške in šiptarske cake. Cazin, Prizren, Bačka Palanka, Srebrenica, Kosovo polje, Vukovar, boli nas patak. Itak je vsakdo pri zdravi pameti ta spomenik SFRJ že davno zapustil. Kakšna mešanica kultur neki. Le nekultur. Seljak iz sela lako, ali selo iz seljaka nikako! Bivanjska kakovost v prenaseljenih stolpnicah je v pizdi, pred vhodi mali čapci dilajo travo, parkirišč je pol premalo, nekdaj obljudena in vzdrževana igrišča pa so podnevi kenjališča za đukce, ponoči zbirališča mamilašev.



Drži pa, da je življenje tam dovolj samosvoje in nenavadno, da zna biti splošno zanimivo. In Goran Vojnović ga res odlično opiše v svojem romanu skozi oči tipičnega fužinskega mladca Marka. Brezperspektiven najstnik puši šolo in igra košarko, še raje pa drgne najbolj priljubljen fužinski šport, posedanje pred blokom, pri čemer mu družbo delajo trije podobno jebivetrni modeli. Na stoosemdesetih straneh mikroprigod četverice in njihovih nefunkcionalnih familij dobimo precej dobro sliko nizkostandardnega življenja v utesnjenih stanovanjih z napetimi družinskimi odnosi. Postrani pa pripovedovalec vtke nenekatero urbano legendo in razdre celo vrsto južnaških stereotipov, denimo zakaj čefurji vozijo nemške avtomobile in nabijajo Seku Aleksić. Fužinski socialni realizem, ki je humorno spisan in prepojen s slikovito, neponavljajočo fužinščino, po kateri se mi je kar milo storilo. Res svaka čast avtorju. Majke mi, da si nisem mislil, da bom še kje drugje kot v Jokerju videl natisnjeni besedi šeprtljav in bazdljiv. Je pa res, da čefurizmi o tem, kako Mirsad fuka Samiro u šupak, niso pogodu sleherniku in par ljudi, ki jih poznam, je avanture fužinskega Jadrana Krtića odložilo že po prvem poglavju. No, sam sem pišal in kenjal od smeha. Jebiga, z vsemi temi hrvatizmi, srbizmi in bosančizmi sem pač gor rasel. Zato so to zame, kljub temu, da se zadnjih 15 let na Fužine vračam le na nedeljska mamina kosila, ipak lokalne fore. ***LordFebo***

Audrey Niffenegger: ŽENA POPOTNIKA V ČASU

Henry DeTamble bi bil čisto navaden knjižničar, če ne bi bil preklet s kratico KMO. Je namreč kronološko motena oseba, ki nenadzorovano izginja ter se spet pojavlja v drugih časih in krajih. Vsakič je gol in bos, saj mu kronokolcanje ne pusti nobenih predmetov, še plomb ne. Dokler napad ne mine in ga ne posrka nazaj v sedanjost,



se mora znajti, kar pomeni stalne težave z očividci in roko pravice. Sreča v nesreči je, da se njegova udejanjanja držijo ustaljenih lokacij v sodobnosti. Ekskurzij med dinozavre ali v postapokaliptično bodočnost torej ni, a to ne pomeni, da jim manjka napetosti. Orjejo in raziskujejo predvsem čustveno plat motoviljenja po času, ko Henry srečuje samega sebe ter svoje drage v različnih življenjskih obdobjih. Prihodnost, preteklost in sedanjost se prerivajo za njegovo pozornost, ga vztrajno potiskajo naprej in mesijo povest njegovega življenja. Avtorica privzame precej čisto vizijo časovnega popotništva in se paradoksom ne pusti motiti, čeprav marsikaj zato deluje poenostavljeno. Henry med skoki v preteklost dogodkov ne more spremeniti, pogosto pa pripomore, da se zgodijo v skladu z njemu poznano prihodnostjo. Skozi črvine nosi s sabo le spomine, loterijske številke in gibanja borznih tečajev.

Vse skupaj osladi in osmisli ljubezenska zgodba, ki ji je glede izvirnosti le malo podobnih. Kako poteka zveza, kjer enega partnerja meče iz časa v čas, 'zdravi' pa lahko predstavo le nemočno opazuje? In to ob tem, da njuni spomini tečejo po različnih tirnicah. Clare Abshire je Henryja prvič videla v prvem razredu, ko jih je imel on šestintrideset in ga je iz prihodnosti, v kateri sta bila že poročena, vrglo na jaso ob njeni hiši. On jo je v svoji sedanjosti premierno srečal pri osemindvajsetih, med delom v knjižnici. Čeprav je zapletenost njunih časovnih tokov epska, se na koncu stke v dovršeno celoto. Na tenkočuten način nas pelje prek njune mladostne neugnanosti do zakonskega življenja in želje po otroku. Roman je nasekljan na kratke kosce, podane bodisi skozi Clarine ali Henryjeve oči. Čeprav imata prijatelje, družinsko zaledje in omare z okostnjaki, zavzameta večino pozornosti in sta od podpornih likov neprimerno bolj razdelana.

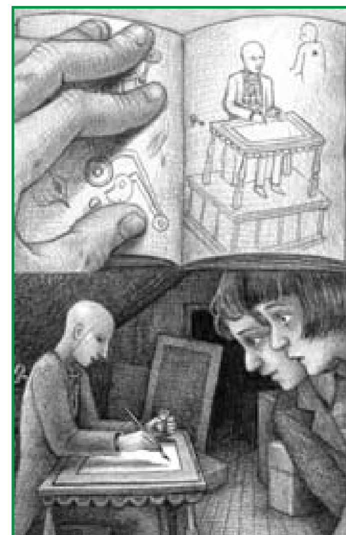
To nesorazmerje bo Niffenegerjeva morda uravnotežila v svojih prihodnjih delih, Žena pa je kljub temu naravnost sijajen prvenec. Po njem lahko kmalu pričakujemo film, kjer bosta v glavnih vlogah Eric Bana in Rachel McAdams. ***Navi***

Brian Selznick: HUGO CABRET

Če se osredotočimo samo na fabulativni del Huga Cabreta, pisateljskega prvenca sicer uveljavljenega ameriškega ilustratorja Briana Selznicka, bi lahko rekli, da gre za že mnogokrat slišano zgodbo o siroti, ki išče svoj prostor pod soncem. Resda spisano zanimivo in tekoče, a v otroški in mladinski literaturi je takih cel kup. Huga Cabreta pa nad svoje podobnice postavlja ustvarjalni žar avtorja, ki je besede sklenil dopolniti in nadgraditi z vizualno komponento. Selznick tako v kotel nameče prvine romana, stripa, slikanice in filma in iz njih skuha debeluško iz več kot petsto pagin, ki celostranske svinčnikaste ilustracije kadrira v slogu filmskih prizorov, vmes pa za posladek nasuje posnetke iz zgodnjih filmov. Posebej iz slikosučnih podvigov pionirja posebnih učinkov, nekoč iluzionista in kasneje režiserja Georgesa Mélièsa.



Nič čudnega, saj knjižno zakuho drži skupaj prav film. Gibljive slike so namreč ena od dveh strasti naslovnega junaka, ki po očetovi smrti preživlja dni z zapitim stricem. Ta ga uvaja v posel navijanja ur na eni od pariških železniških postaj. Druga dečkova ljubezen so igrače na vzmet, zlasti komplicirani mehanski mož, ki ga je dečkov pokojni oče urar odkril na podstrešju muzeja. Skoznje pa se v zgodbo vpleteta še čudaški starec, ki na železniški postaji prodaja in popravlja igrače, ter njegova krščenka.



Mestoma presunljivo intimna zgodba bralca vodi po utripajočem Parizu tridesetih let, v drugi polovici pa se prevesi v zgodbo o začetkih filma in ljudeh, ki so jo soustvarjali. Za poobedek bukva vsebuje seznam virov in povezav, kjer lahko zvedavi bravec nadaljuje raziskovanje, dočim pisatelj ni pozabil niti na napet pregon. Element, ki bi ga po Hugovem mnenju moral imeti vsak dober film. ***StricBedanc***

Čefurji raus!

Zakaj komunizem še ni izumrl

Ko pridem zvečer domov, molim boga, da Radovan že ćori. Ker se mi res ne da odgovarjat na vprašanja, kje sem bil, s kom in zakaj nisem prišel na kosilo. Samo danes me je pa Radovan prav čakal. Sedel je v spodnji majci in gatah, kar mu ga pride ko njegova pižama, pa šaltal kanale. Potem se je pa začel nekaj muvat okoli mene in sem vedel, da to ne bo šlo tako lako. Nekaj je on naumil in zdaj mi mora to povedat. Pičkarija.
»Govorio sam sa ... ovim ... Krkovićem. On zna tamo ... u Olimpiji! Dobar je sa onim, kako se zove ... Ćućićem. Reko je da će vidit za tebe.«
»Šta?«
»Pa za Olimpiju. On je stvarno dobar s tim ... Ćućićem.«
»Šta za Olimpiju?«
»Pa Olimpiju.«
»Ja neću u Olimpiju.«
Jebala ga Olimpija i Ćućić da ga jebo. Kje me je najdu ob enih zjutri. Pa spet je nervozen za popizdit. Jebala ga njegova nervoza.
»Je si ti lud, konju jedan! Šta nećeš! A šta ćeš? Da nećeš možda u inžinjere sa tim tvojim ocjenama? Ako nisi u Olimpiji, nisi nigdje! Misliš, da će ko dolazit na Fužine, da te gleda! Pička ti materina blesava! Ma idi budalo ... idi na Ježicu, među žene, kad si takav!«
»A šta će taj tvoj Ćućić! On je tamo fizioterapevt!«
»Jel zna Sagadina? Zna! A ko je glavni? Sagadin!«
Samo še Ranka nam je manjkala.
»Šta ste našli u ova doba da raspravljate. Probudili ste cijelo naselje.«
»Neka smo! Kad imaš sljedeći trening?«
»Sutra.«
Radovan spet piha, Ranka trpi, jaz imam pa vsega poln kurac. Sploh pa teh njegovih Krkovićev in Ćućićev. Cel lajf imam poln kurac teh Krkovićev in Ćućićev in podobnih šalabajzerjev. Vedno Radovan nekoga pozna, ki bo nekaj zrihtal, ker on spet nekoga pozna, in vse sami čefurji, ki se poznajo in vsi nekaj rihtajo in na koncu itak zajebejo. Če kdo misli, da je komunizem izumrl, se grdno vara. Radovan ga še vedno fura s temi svojimi Krkovići in Ćućići. Pri njih je vse ja tebi ti meni. Ne moreš iti niti v štacuno kupit kruh, da ne reče Radovan: »Čekaj, zvaću ja Ćućića, da vidi, jel u pekarni kod Krkovića ostala koja štruca viška!« Za vsak kurac se išče veza, samo se gleda, če je kje kdo na -ić, in potem se gleda, kdo ga pozna, ker če je na -ić, potem je čefur in čefurja valda pozna nek drug čefur. In isto, če se pokvari pralni stroj, potem ne kupiš novega ali ga odneseš na servis, ampak kličeš Krkovića, ki pozna nekega Ćućića, ki bo to zastonj popravil. Itak. Sve džabe. Čefur čefurju. Pralni stroj gre pa potem čez dva dni spet v kurac. Komunizam je šel v kurac, ker so ljudje delali za male pare. Samo Radovan in njegovi Krkovići in Ćućići tega še niso skontali. Njih je vedno več in so povsod. Vsi se poznajo in si delajo usluge, v bistvu pa drug drugega zajebavajo. Ko sem začel trenirat basket, ni moglo brez Krkovića. Ne, on je moral na Slovanu kontaktirat nekega Ćućića in se kao nekaj zdilat. A vsi ostali prišli lepo na trening in začeli trenirat. Kaj jaz vem, to je najbrž zato, ker so vsi oni takrat v Jugi prišli v tujo republiko in niso imeli blage veze in so vsi presrani iskali svoje ljudi, da jim kao pomagajo, da se lažje znajdejo, ker niso znali ne jezika ne nič. Ampak po tridesetih letih bi pa lahko kaj na tem svetu naredil brez Krkovića in Ćućića, jebo ga Tito, da ga jebo.

Zakaj mi gre Slovenija na kurac

Predvsem pa bi hotel spizdit iz te Slovenije. Saj sem se rodil tukaj pa to, samo imam pa vsega skupaj pun kurac. Ko greš dol, te vsi sprejmejo, ko da si največji car, samo zato ker si njihov. Takoj ti dajo vse, kar imajo, čeprav noben nima za živet. Moja bakica ima penzije sto konvertibilnih mark. To je petdeset evrov. Ali pa še toliko ne. Ampak ko te vidi, bi ti pa dala vse, kar ima. Pa ne samo tebi, vsem. Pa ko greš tam ven, so vsi odprti, pa se zajebavajo pa jih boli kurac, pa častijo stalno drug drugega, ne pa tako kot tukaj. Pa ko grejo na pevaljke, se sprostijo in uživajo, pokažejo čustva pa to. Pa noben nič ne jamra, pa so imeli vojno pa vsak je najebal ko žuti. In tudi če te ustavi cajkič zaradi prehitre vožnje, se nekaj zajebava pa smeje pa neke fore prbija. Pa vsi si pomagajo med sabo pa vsak vsakemu lahko pride v bajto na kavico, ni tam najavljanja pa teh for, to kar prideš, da malo popričaš, da se družiš, ne pa neke uradne najave pa bontoni pa kurci turci gnjurci! Opušteno. Ožeži. Folk živi, ne pa samo kuća poso, kuća poso. Znajo se veselit, pojejo, objamejo se pa poljubijo. Pa če kdo nima denarja, mu tisti, ki ga ima, da denar. Ne posodi. Da mu denar. Radovan vsakič, ko gremo dol, da vsem vsaj po sto evrov. Če bi mi rabili, pa bi recimo tetak Milan imel denar, bi dal pa on nam. Vse bi nam dal. Familija je tam zakon. Ni tam tako, da ne govorijo med sabo. Saj se kregajo, ampak to ni isto. Na koncu se vsi poljubijo pa še vedno so familija in še vedno se imajo radi in vse. To je meni zakon. Tukaj pa samo vsi gledajo sami nase, pa da imajo oni dovolj, pa dober avto, pa bajturina, pa ne jebejo brate, sestre, tete, strice. Folk ni odprt. Zato pa niso srečni. Zato pa samo neki jamrajo.
Najbolj me pa razpizdi, ko mi napišejo Marko Djordjič. Pičke materine nepismene. Danes sem šel prvič v lajfu po pošto in tam pošta na ime Ranka Djordjič. Skoraj da nisem rekel poštarju, da se lahko jebe s tako pošto, ker to ni za nas. Če bi bil kakšen račun, bi ga odjebal. Jebo ih Djordjič u tri lepe pizde materine. Mene stalno jebejo v šoli s temi skloni pa sklanjatvami pa gospa gospe pa te fore, a oni ne znajo napisat enega priimka. Đorđić. A je težko? Šest črk. Dva đ pa mehki ć. Na vsaki kurčevi tipkovnici jih imaš. Samo to je ta nacionalizem. Oni nas čefurjev ne marajo in potem zanalašč tako napišejo. Zanalašč se kao delajo, da ne najdejo đ pa ć na tipkovnici. Ker ko pa bereš črno kroniko v časopisu, pa ropi pa pljačke pa mafija pa to, so pa vsi Hadžihafisbegovići pa Đukići pa vsi čefurji imajo lepo đ pa ć. Še podebljal bi radi te naše črke, da se ja ve, da so samo čefurji lopovi. Če pa bereš športno stran, potem imajo pa vsi Nesterovići lepo trdi č. Pa Bečirovići pa Lakovići pa Ačimovići pa Zahovići pa Cimerotići pa Backovići pa vsi. Naj grejo malo po Fužinah, pa da vidimo, če ima Nesterović na vratih trdi č. Mamicu vam nabijem. Če bi pa ta isti Radoslav Nesterović oropal menjalnico, bi imel pa mehki ć čez celo stran. To so te sitne forice, ki te jebejo vsak dan.
Nimamo mi pa Slovenci šans. Vse se začne, že ko smo klinci in njim starci berejo jebene Pedenjpede pa Muce Copatarice, nam pa Ježeve kućice pa Grge Čvarke. In od tam naprej gre vse v kurac. Vsak gre v svojo stran in ni ga boga, ki bi nas združil. Lahko se mi kao družimo pa štekamo pa neki izigravamo kolege pa to, samo ne moremo se pa zares poštekat. Tako bratski. Nimamo istih stvari v krvi in gotovo. Mi smo čefurji in oni so Slovenci in to je to. Jebiga. Za vse sta kriva Branko Ćopić pa Jovan Jovanović Zmaj.

Zakaj je slovenska policija v pizdi

Po mojem na svetu ni večjih debilov od slovenskih policajev. To so največji šupki, kar jih je. To ne moreš verjet, kaki bumbari so to. Retardirani v nulo. Res. To so taki psihoti psihopatski, da to sploh ne moreš dojet. Kr neki. Kr neki. Dobijo te kao mrtvega, za na pumpanje, pa nič nisi naredil, malo si na busu galamil, in potem te nabijajo ko krave. Udri po bubregu, pička jim materina. Najhuje je pa to, da oni itak vejo, da ti nič ne morejo, in te bojo zjutraj tako ali tako spustili domov. Ampak boli njih đoko. Oni te bojo celo noč pendrekiral po ledvičkah, ker kurbe itak vejo, kam te morajo opalit, da se ne bo nič poznalo. Boli pa ko svinja. Bil sem prbasan najbolj v lajfu, pa me je tako bolelo, da sem mislil, da bom umrl. Potem pa še te njihove fore. Ne morejo te lepo lemat, ampak se morajo iti še neke jebene retardirane igrice. Kaki kurci od ljudi so to. In potem narišejo drevo na steno in neke jabuke, ti pa da boš skakal in se zaletaval v steno in jih obiral. Majmun pa s pendrekom stoji ob steni in ti nabija pod rebra, vsakič ko ne dosežeš ali pa ko fukneš po tleh. Pička jim materina ušiva. Še ko bruhaš, te debil kretenski ne pusti pri miru, ampak te neki šuta po nogah. Pa skoz se ti neki derejo direkt v faco. Ko da bi me pljuval. Že tako ti je slabo, potem te pa nabijajo v trebuh, da kozlaš ko prasec.
Potem pa grejo pa te pustijo tam v sobi na tleh in jih ni par ur. In ti ležiš tam ko debil in ti je najbolj bed na svetu. Pa itak ti se vrti, pa boli te vse, pa ne moreš niti vstat pa se usest na stol, samo tudi če se usedeš, ti je pa še bolj slabo, pa itak fukneš po tleh. Potem pa pridejo pa te nekaj sprašujejo, pa spet tamburajo, pa ne vem kaj vse. Pa hoteli so, da povem, kdo je bil še na avtobusu z mano, pa te fore. To so totalni luđaki. Sikoti. Bolani so, majke mi, da so bolani, sto na uro so bolani. Umsko zaostali so, res. Še najbolj zajeban je pa to, da dobiš potem svojo kartoteko, in vsakič ko te naslednjič dobijo, si najebal, ker že imaš kartoteko, in si takoj sumljiv in takoj si kriminalac in ne vem kaj še in takoj začnejo padat šake jake. Boli njih patak, oni samo bubajo. V bubrege, pičke hinavske. Da ne boš plav pa da ne bo potem fotr videl, da so te nalomil ko prasca, in jih bo potem tožil, ker si itak maloleten pa te kao ne bi smeli. Boli njih za to, kaj bi oni smeli pa kaj ne. Udaraj! Ni tukaj zakonov. Jebeš to. Oni so te ujeli in gotovo. Lahko se jebeš. Nimaš za burek. Šuti i trpi. Pa zaletavaj se v steno in kupi nacrtane jabuke, jebem im mater u pičku bolesničku.

Goran Vojnović

Odlomek je iz knjige Čefurji raus!, ki je izšla pri Študentski založbi v zbirki Beletrina (www.studentskazalozba.si).

KVIZNIK ZA LEPE FILMČKE TO JE

Modr-žark se v Sloveniji polževo prijemlje, tudi po zaslugi uvoznikov in trgovcev železnine, ki so v promocijo medija vložili lulikin dim sredstev. Daleč najbolj razširjeno predvajalo je zato playstation 3, kar pomeni, da je večina gledalcev blu-rayev prav med Jokerjevimi bralci. Ker HD-filmi niso poceni, smo jih od distributerja ConFilm v namen šenkavanja nafehtali osmerico, in sicer v štirih okusih: The Dark Knight, Wanted, The Clone Wars in Aliens vs. Predator 2. Navodila so jasna. Nikakor ne preberi spodnjih vprašanj in še manj skušaj nanje odgovoriti. Če ti slučajno oči dolaj zanese naustavljiva sila, naj ti na kraj pameti ne pade, da bi črke pred pravilnimi odgovori napisal na priloženo glasovnico. Najbolj priporočljivo je, da kartonski pravokotnik pri priči skuriš, da te skušnjavec ne dobi na limanice! Samo tako bodo plošče ostale pri nas in jih bomo lahko prodali na črnem trgu ter z izkupičkom pokrili Raveerjevo voskanje po bikini predelu.

1. Kdaj se dogajajo Klonske vojne?
m) med Drugo in Tretjo epizodo
i) v nekem drugem času, v neki drugi galaksiji
n) ko sta bila Obi-Wan in Anakin še frenda

2. S katerim vozilom se vozi Bruce Wayne v zadnjem filmu?
i) s tankovskim batmobilom
b) z batmopedom
i) z lamborghinijem

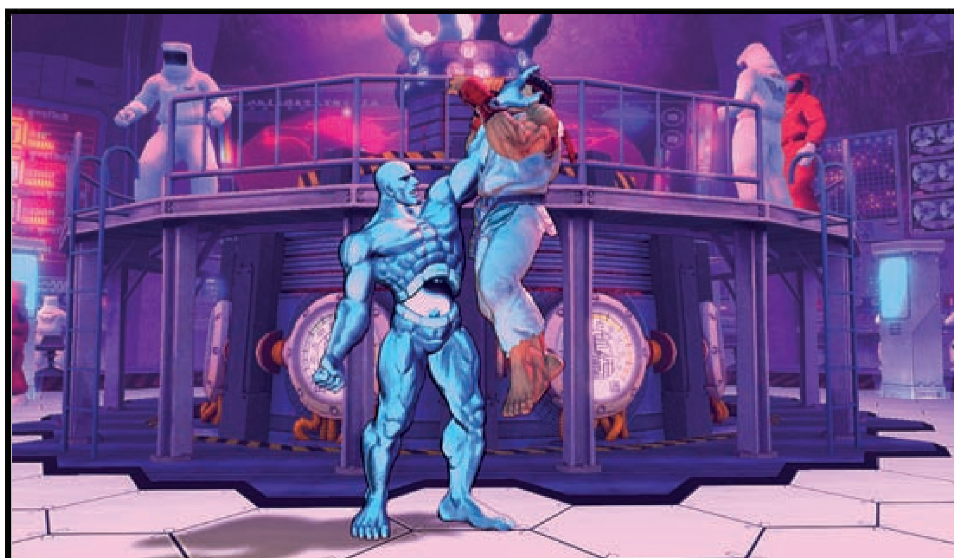
3. Katero neverjetnost obvlada Angelina v akcijadi Iskan?
k) pobiranje potnikov z drsečim viperjem
i) ovinkasto streljanje
j) odpiranje pirovskih flaš z mednožjem

4. Katera trditev drži?
n) Arnold je premagal Predatorja
č) Arnold je premagal Aliena
i) Danny Glover je premagal Predatorja



Prejšnjemesečni srečneži, katere je izžrebala naša bradavičasta roka, so:
Iztok Molan iz Kapele (Mirror's Edge),
Dragan Kondič iz Kamnika (Skate 2),
Tadej Zalar iz Šentjurja (LotR: Conquest),
Jan Habajec iz Ljubljane (Burnout Paradise).

Bravo mi, radujte se in bodite radodarni.
Palindromna rešitev je bila RADAR.



avtor JANEZ KORENT	PETI DEL CELOTE	SLEČENA KAČJA KOŽA	SMOLA KARIBSKIH DREVES ZA LAKE	ŽVEPLO / KRAJ NA OTOKU PAŠMANU	▽	NORINA RADOVAN	HALOGENI ELEMENT (ZNAK I)	VETROVKA S KAPUCO	SPLET LAS	PLAČILO NA RAČUN, PREDUJEM	VODNA ŽIVAL
POŠTEN ČLOVEK											
VEJA ELEKTROTEHNIKE											
ZGODNJA POMLAD. CVETLICA						PRITOK, DOLIV / TARZANOVA OPICA					
SL. DRAMSKA IGRALKA (NINA)							NORD. BOG MORJA / AFRIŠKI VELETOK				IZOLIRANA RASNA SKUPINA
IT. POPEVKAR				FRNIKOLA / VRTINČAST TROPSKI VIHAR					TITAN / RUSKI VODITELJ BOLJŠEVIK.		
ALDO KUMAR			MINERAL, GLINENEC / STEBLO ŽIT IN TRAV								
risba KIH	HORMON. ŽLEZA, MOŽGANSKI PRIVESEK	PEVEC ADAMS / ROMAN J. KERSNIKA						IT. PIS. (UMBERTO) / EMIL FILIPČIČ			
TRADICION. ZVRST JAPONSKE POEZIJE						REKA V J. ŠPANIJI / NENADEN DVIG					
ŠIVANKA					GL. MESTO BOLGARIJE / ZABAVA (POMANJ.)						
IZLET S SKUPNIM KOSILOM NA PROSTEM							OPERA GIACOMA PUCCINIJA	KING COLE / PODJETJE ZA STROJ. OPREMO			
RADIJSKA NOVINARKA ROŠ				STARI GERMANI / SLADKOV. RIBA					MESTO V RUSIJI OB REKI URAL	KURIVO Z BARIJ	DEDALOV SIN
FRAN ALBREHT			NAJVIŠ. DEL SUDETOV / JAP. PIS. (KOBO)								
PRVOTNI PREBIVALCI ITALIJE						PLOD STROČNIC					
SL. PEVKA (YLENIA)						UTRJENO ZEMLJIŠČE ZA JAVNI PROMET					
BORIŠČE V CIRKUSU						UDELEŽENEC SINJ. VITEŠKE IGRE					

Lepe nagrade fašejo: *Luka Štokovič iz Ljubljane, Jan Langus iz Ljubljane, Breda Koncilja iz Dobrniča.* Rešitev je bila nedvoumna: EVOLUCIJA SKEJTANJA.

Na priloženo kartonsko glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. aprilij.

Drugi veliki



Ko sem Sneti lanskega fifastično-fafastičnega oktobra začel pisati to prenovljeno rubriko, sem v vodnjaku spominov na rane Jokerje našel mnoge zapisa vredne spomine. Po eni strani zato, ker se pri štartu nekega projekta običajno največ dogaja, po drugi pa, ker so si sive celice tisti vznemirljivi čas najbolj zapomnile. V vsakem primeru so memoari na štart nove igrarske revije na samostojnem slovenskem trgu pisani in mnogoteri, najsi gre za ljudi, tekste, obravnavane igre, tedanje rubrike ... Vse to sem v novodobnem Jokerplovu nostalgičnega nasmeha in kritičnega peresa že obdelal.

Toda dobrega pol leta po usodnem septembru 1993, ko je Joker po leto in pol dolgi prisilni hibernaciji začel izhajati zares kot priloga Mojega mikra, začenjam čutiti rahle škripce. Vsaj zaenkrat je namreč tako, da je projekt dokaj umirjeno začuhapuhal po položenih tračnicah in jel drseti v delovno rutino. Glede izdelave Jokerja številka 7, ki je izšel februarja 1994., vam tako pri najboljši volji ne znam povedati ničesar prelomno vznemirljivega. Doktor Ž., danes Luka Koper, je napisal svoje ... rulj je poslal doma narejene slike za Galerijo in religiozno-moralni antipetrarkistični sonet za Akademijski Jokerjev slovar ... v Džuboksu so se znašla nova cviljenja nadebudnih ustvarjalcev, ki so potem nekje v temnem kotu zaplodili Domena Kumra in z naskokom zavzeli MMS (za sabo so pustili le ruševine PRESS) ... bil je strip v štirih slikah in slinastim zmajem na stropu ... (prisegam, da je imel Erič včasih bolj bolne ideje kot Bertoncelj, kar je velik dosežek) ... bile so napovedi ... in bile so igre.

Hvala Bogu potemtakem, da je moč v zvezi z njimi napisati marsikaj. Predvsem zato, ker ob pregledu naslovov v J7 pride na pamet konkretna misel: takih ne delajo več. To ni pridušanje išiastega starca, ki meni, da je vse novo zanič. Sam uživam v novih igrah prav toliko kot v starih. Je pa definitivno res, da v sedmem Šaljivcu vidim marsikak naslov s pristopi, ki si niso zaslužili, da bi pretežno izginili v vrtincu časa. Taki sta simulaciji letenja Aces over Europe (78) in TFX (89), prva se je godila v drugi svetovni vojni, druga v futuristični sodobnosti. Kljub temu, da gre za do neke mere poarkadeni zadevi, bi ju današnja mladež, jamrajoča ob H.A.W.X., imela za hardkor simulaciji. Isto velja za Sub War 2050 (84), akcijsko oponašalko podmornice, kakršnih že davno nič več. (Pomnite kasnejša Archimedean Dynasty in Aquanox? Aquanox je bil drugače prvi Lunijev opis.) Bila je nato mešanica avanture in frpjke Quest for Glory 4 (88), katere dizajn je lahko učbenik za številne kovalce modernih iger, usmerjenih v enega od teh dveh žanrov. Mešanje jim gre itak vse slabše od rok. Pa Unnatural Selection (67), Maxisova gojilnica odbitih oblik življenja, ki je nekje v duši Willa Wrighta pustila odmev za Spore. In Goblins 3 alias Gobliiins (86), neznansko humorna francozarska pustolovščina z goblinčki, ki imajo na glavi lijake in uganjajo take, da mestoma obsediš bolj odprtih ust kot ob Monty Pythonu. Kje je humor v špilih dandanašnji? Skoraj nikoder, tistebodi pa smo se nečemu krepko nasmejali skorajda vsak mesec.

Kurc, tako sem jezen zaradi tega zdaj, da grem kar streljat demone v Doomu, ki je prav v tisti cifri dobil epskih 95. Končna verzija, seveda, ne Megazinova, ki je imela animirane obraze in luknje od krogel v zidovih. Slednje so pripadale leakani alfi, ki sva jo z Davidom mesece prej videla pri nekem velepiratu v Zagrebu. Kajpak nama na misel ni padlo, da bi jo opisali. 94 so tedaj dobili The Settlers, še eno 95-ico pa je fasal Street Fighter 2 Turbo. Čigar modernizirano predelavo igramo zdajle v obliki SF4.

Hkrati pa je kul, da nekatere reči SO izginile na smetišču zgodovine. Zlasti to velja za sisteme za navidezno resničnost, o katerih smo bili priobčili dvostranski članek. V njem sem z mladinskim zanesenjaštvom zatrdil, da "smo na pragu komercialnih sistemov VR (virtual reality)". Že mogoče, saj je proizvodnja nekaterih ipak stekla. Vendar pa se niso v širšem smislu nikdar prijeli. Šlo je za navezo konkretnega hardvera, v katerega si splezal, da te je potem treslo in metalo sem ter tja (pomislite na Afterburner), in čelade za virtualno realnost, ki si si jo nasadil na betico in ti je s prelisičenjem možganov čarala občutek tridimenzionalnosti. Na zaslončka pred tvojima očesoma je taka 'VR helmet' predvajala sliko, nakar so možgani rekli, u, tole je pa res! Res streljaš futuristične robote! Res si na Marsu, kjer so tentaklasti monstrumi! Res imaš 3D 25 cm otepača! Torej, navidezna resničnost. Spojena s tresenjem, hura. No, ko sem bival v enem od tovrstnih igralnih avtomatov deluks, kot so bili battletech, sega RS-1 in virtuality 1000 CS, ni bil občutek nič kaj fin. Kot bi me nafilali z norimi gobicami in me postavili v film Tron. Imam že raje Xpand in pršenje vode v fris v Piratih. Žal ne onih od Privata.





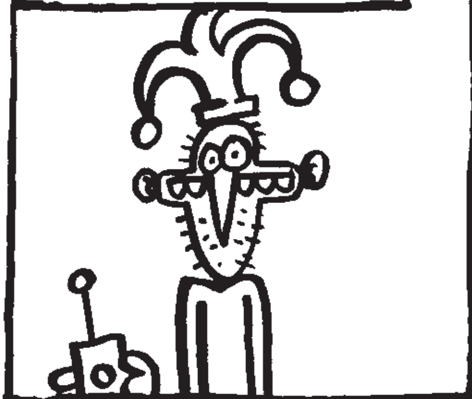
Goraj TFX, spodaj Aces over Europe. Obe sliki sta brez eksplozij, kar pomeni, da je zdajšnji urednik od groze že tedaj fasal čisto majhno možgansko kap. Tedanjega so take reči bolj malo brigale.

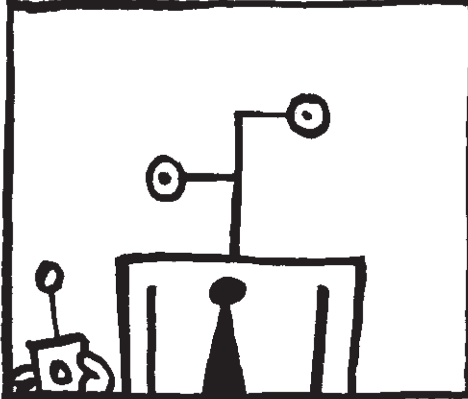


Kockasti cigo na naslovnici je bil vzet iz 320x200 slikice iz Quest for Glory 4. V četrto se je pustolovska frpjka namreč dogajala v 'Mordaviji', kjer je poleg vampirjev tudi obilica Strojancev.



Ker lahko industrija igralnih avtomatov ruljo navduši pretežno samo s stvarmi, ki jih ta doma ne more izkusiti, ne gre dvakrat reči, da bodo VR-mašine doživele drugo pomlad. Samo da je ne jaguar.


VSAK OD VAS IMA V ROKI DALJINSKI UPRAVLJALNIK PEKLENSKEGA UNIČEVALNIKA CELOTNEGA VESOLJA.

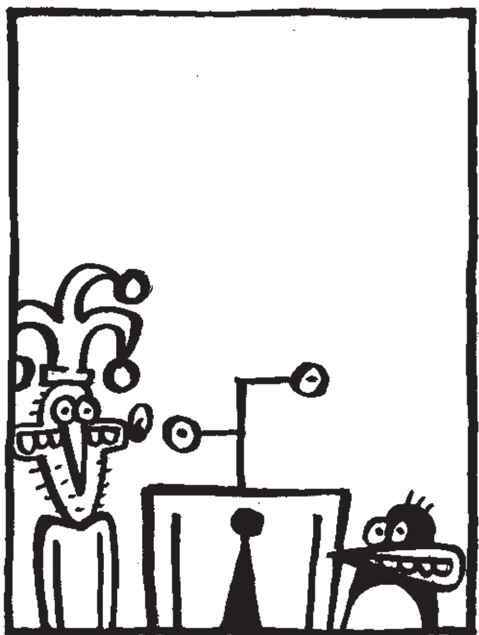

PRITISK RDEČEGA GOMBA NA KATEREMKOLI OD DALJINCEV BO V TRENUTKU POVZROČIL UNIČENJE CELOTNEGA VESOLJA.


KAJ BOSTE STORILI S TO ... VAM JE ... JENA? ODL ... ŠA.
HURA! KAJ SPLOH ŠE ČAKAM?
KLIK


AH! NIHČE NE BI SMEL IMETI NADZORA NAD TAKŠNO NAPRAVO! DALJINCA SE NITI DOTAKNEM NE VEČ. OH, NE! MISLIM, DA SEM OD SILNEGA STRESA DOBIL PRUH. KJE SO MOJI VITAMINI?


DOBRO POSLUŠAJTE VSI. JAZ IMAM DALJINEC. ČE NOČETE, DA SE CELOTNEMU VESOLJU KAJ ZGODI, BOSTE STORILI, KOT VAM BOM ZAUKAZAL. JAZ SEM TUKAJ GLAVNI!
HA HA!


DELAJ, PREKLETA ŠKATLA, DELAJ! UH, NEKAJ JE NAROBE! VESOLJE JE ŠE VEDNO TUKAJ. MOGOČE SE JE GUMB ZATAKNIL!!!
KLIK
KLIK
KLIK
P.B. 2009




VSE SKUPAJ JE BIL TOREJ SAMO TEST.
AHA.
ŽE OD ZAČETKA SEM VEDEL.


HEJ, TI. ZA KAZEN, KER SI HOTEL UNIČITI VESOLJE, MI BOŠ NA STATVAH STKAL PIŽAMO. ALI SI RAZUMEL?
NA POMOČ! MOJA GLAVA JE POSTALA NEVIDNA!
KONEC

vodafone

Vodafone live! je tudi svet iger!

Izberite igre v visoki ločljivosti (HD igre) ali navadne igre – za vsak okus se prava najde!

Pošlji kodo vsebine na 9999 in sledi navodilom.

Poslani SMS ali nakup ne prinašata članstva v SMS-klubu!

Igra	Koda
HD igra – Need for Speed™ Undercover HD	IG NFSUHD
HD igra – Tetris® HD	IG TETHD
HD igra – Prince of Persia HD	IG POPHD
RISK	IG RISK
Chuck Norris: Bring on the Pain	IG CHUCKN
CSI: New York	IG CSINY
Lemmings Tribes	IG LEMMT
Lepo je biti milijonar: 4.izdaja	IG MILI4
Tom and Jerry Mouse Maze	IG TJMOM

s!mobil

ORTO

WWW.SIMOBIL.SI/LIVE


JOKER
BUS


Joker
Quis custodiet ipsos custodes?
REDARJI
WARNER BROS. PICTURES
LEGENDARY PICTURES
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS